
Game Software
1997
GAME 风景线
8
电子游戏软件

97·8期目录



论尽江湖 游戏新闻眼 …………………………… 2

前沿报导 水浒传聚义篇 …………………… 8

科普园地
游戏制作入门(十六) ………… 49
PLAY STATION 光头修复经验谈 ……… 51

天堂任鸟飞
国产游戏万花筒:
疯狂鸡蛋仔、天王降魔传(FC) ………… 28
勇者斗恶龙Ⅳ(FC) ……………………………… 21
妖怪口袋 2(GB) ………………………………… 24

次世代天空
恶魔城 DRACULA X (PS) … 9
真说侍魂武士烈传(SS、PS) …12
AVG 工具 2、闪亮之星(SS) ……………… 16
政界立志传、鲁邦三世 2(SS) ……… 17

特稿 『超级机器人大战史』VOL.1 …………… 35

格斗天书
'97 格斗之王 …………………… 41
超级漫画英雄对街头霸王 ……45

PC CHANNEL 电脑游戏月旦评 ……… 53

游戏点评 GAME BAR ……………… 77

闯关族的家
闯关族的家 ………………………… 74
大墙画廊 ………………………………… 72

秘技天地 秘技偏方 ……………………………………… 57

蓦然回首 人间五十年之十七——“战国情势”连载——丰臣家(一) …………60

本刊编委会委员名单

主　任:吴文虎　清华大学教授

副主任:钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长

委　员:陈树楷　中国计算机学会秘书长

潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任

迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长

陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长

叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编

刘文甬　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月 14 日出版

主办单位:中国科协工程学会联合会

社长:文若　主编:叶宗林

编辑出版:《电子游戏软件》杂志社

地址:北京宣外大街西草厂街 39 号

邮编:100052

电话:(010)63033556

彩页美编:王跃

印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂

彩色制版:北京中博设计制版有限公司

订阅:全国各地邮局

刊号: CN11-3505/TP　ISSN 1006-5032

邮发代号:82-648

广告经营许可证:京西工商广字 0055 号

定价:6.40 元

声明:由于第七期印刷墨色较深,影响读者阅读和杂志美观,杂志社谨致谦意并会在今后采取适当补救措施

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看 游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

美国亚特兰大 E3 展 世界游戏业的盛大节日

本刊美国专讯（记者：无类） 全世界规模最大的游戏展览会 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) 于 6 月 19 日——21 日在美国亚特兰大隆重展出。本次 E3 展是第三届，可以说全世界有影响的游戏厂商，有影响的报道媒体都不会错过这一年一度的盛会。继去年洛杉矶 E3 展后，本刊是第二次派人专程赴美参观报道 E3 展，希望在最快时间将最新的情报和现场感受传达给国内读者，因此这篇报道称得上是现场直击报道。





据说这次参展的游戏厂商达 1500 余家，参展设备 40000 余台。为了将这么多厂商，这么多机器安顿下来，E3 展共设四个会场，即一个主会场和三个分会场。每个会场大的有足球场大小。三天时间大概没有人能够全部逛完所有的展位，除非他是一架永不知疲倦的机器人。



亚特兰大位于美国南部，风景优美，气候宜人。加上去年刚刚举办了奥运会，城市市容整饰一新，到处是绿树花坛，喷泉亭榭。唯发生过恐怖炸弹案的奥林匹克公园就在附近，令人不免有几分余悸。

虽说参展的厂商有 1000 多家，虽然有 IBM, MICROSOFT, 迪斯尼，电子世界等世界驰名电脑娱乐公司参展，但整个展览唱主角的绝对是索尼、世嘉、任天堂三家。不知是故意还是巧合，这三家游戏业的巨无霸占据会场中央比邻而居，巨大的招牌抢尽了风头。每家的占地面积均在 2500 平方米以上，至少比其他游戏厂商大一倍以上。其他象 CAPCOM, BANDAI, KOEI, KONAMI, NAMCO 等日本著名游戏厂商环绕在其左右。SNK 不知何故没有参展，而松下方面则没有任何关于 M2 的消息，亦未推出新的 3DO 游戏。



SCE的展区

索尼、世嘉、任天堂虽然在参展规模上不相上下，但从气势上看，索尼还是要略胜一筹。史克威尔用巨幅电视展示英文版“FF Ⅶ”的CG画面，气势磅薄，震撼人心，吸引不少参观者住足。PS软件之多令人目不暇接，加之众多美国及欧洲协力厂商在各自展区展示PS游戏，确有兵强马壮之感。

在索尼展区展出的还有SCE的大人气角色“帕拉帕”有个可爱的大头帕拉帕在会场内吸引着老美们的注意力。

比较让人感到新奇的是一种带在手上的手柄，只要将它绑在右手上，就可以实现一只手玩游戏，另一只手干高兴的事(?)。笔者在现场看到一位高大的老美，在一边用此手柄玩游戏，另一只手拿着一杯可乐，玩得居然还不错。

▼据称这个手柄(?)在PS、SS、N64三种主机上都适用，可以说很强大。但我看了半天，却没发现它的方向键在什么地方，只看到姆指处的L1、R1等四键。



任天堂的展区

任天堂仍以马里奥打头阵，辅以“大金刚”和刚刚推出的“星际火狐64”。以及“塞尔达传说64”、“耀西岛64”等等著名作品的续作，另外还有一美国公司正在制作的游戏。硬件方面任天堂发布对应其N64主机的磁碟机系统64DD将于明年3月在日本发售，明年春在美国发售的消息。而目前红透了的掌机GB也展出了各种各样的版本，色彩纷呈，引人注目。

由于可玩的软体不多，所以参观者众，流留者少。值得一提的是，N64虽然在日本销量不佳，但在美国却很受欢迎。据新公布的资料显示，到今年3月底，N64在美国已售出342万台，超出日本本土的204万台。任天堂在美国的无形资产居全美企业的第15位，高达152亿美元，在百事可乐等名牌产品之上。

世嘉的展区

世嘉今年以来由于软件跟不上，销售策略上的失误等原因，颓势明显。无论在本土还是海外，均在苦战中，已与PS拉开明显距离，落败似乎已成定局。世嘉在这次展览会上仍旧推出许多街机游戏，这是任天堂和索尼所没有的。最引人注目的软件是SS原创的RAC《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》和SONIC系列的最新作《SONIC R》。无论哪个机台，无论是格斗、体育、射击、赛车游戏都挤满了玩家和围观者，可以说是噪音最大，最热闹的展区。但SS展台旁的GENESIS展台则显得十分冷清，尽管有不少新作品，但问津者甚少，说明国外游戏机已经完全换代，十六位机早已成了明日黄花。



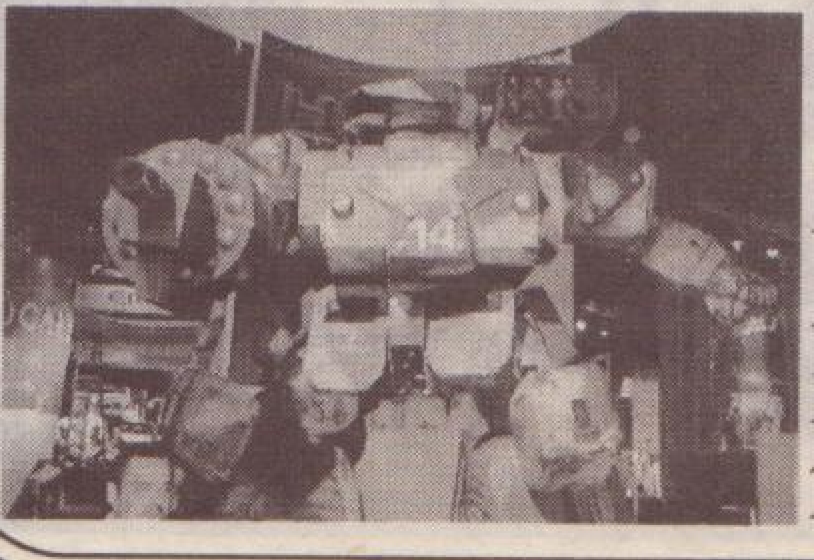
◀这款赛车游戏从色彩上看明显比『DAYTONA USA』和『SEGA RALLY』鲜艳，可惜不能从黑白图上看出来。

游戏FANS的节日

从各厂商及公司的展台面积，展出规模来看，日本厂商要比欧美厂商大得多，这也说明着日本在游戏领域内仍占着老大的位置，游戏的制作水平也是居领先地位的。随着电视游戏纷纷移植到电脑之上，不但会使电视游戏创造出更大的利润，也会提高整个游戏界的水平。

当然E3展吸引人的不光是游戏，美国人办什么事总是热“闹”、花样百出，免费玩各种你平常玩不到的游戏就不说了，免费发放印有各厂商、游戏的T恤、帽子，免费贴纸照相，免费杂志封面摄影，你如果愿意，也可以与活灵活现的索尼克合影，免费各种试玩版光碟，免费的糖果、口香糖、饮料、点心，各种各样的小纪念品、小礼品，令人爱不释手。

E3展给你的感觉是：这是游戏爱好者的盛大节日。



◀巨大的机器人立在展厅之中，参观者可以随意拍照留影，高兴的话还可以请美丽的服务小姐与你合影。

NETWORK 首届"前导杯"网络游戏大赛正在"隐秘行动"中

本刊讯　首届"前导杯"电脑游戏网络大赛于7月10日在网星电脑咖啡屋、小芝麻电脑咖啡屋举行。此次比赛用游戏软件为由前导公司代理的在国内知名度极高的《C&C 命令与征服》之"隐秘行动"。

此次活动是为了丰富电脑爱好者的文化娱乐活动，树立正版软件的市场形象，由北京网星科贸发展有限公司和北京华夏小芝麻科贸有限公司发起主办。地点分别设在网星电脑咖啡屋和小芝麻电脑咖啡屋。

比赛将分为东西两个赛区同时举行(NBA 联赛?)初赛从7月10日到8月10日，每天决出一个冠军。这样各区将有30位选手参加决赛一争高低，然后由东西两个赛区的冠军进行总决赛。每日的冠军和总决赛的冠军都将获得前导公司提供的正版游戏软件作为奖品。

该赛事将是对京城电脑发烧友的一次挑战和检阅。据悉，至结稿时止报名参赛的"C&C"高手已有数百人，而发刊的时候京城"C&C 之王"应该已见分晓了。

SOFTWARE ENIX 果然钟情世嘉 开始为 SS 制作 RPG

本刊日本专讯（记者：KEN）　ENIX 为世嘉制作的第一个节目"七风岛物语"是一个类似于"J2"的模拟游戏，而并非 RPG，这使得不少期盼中的玩家有些失望。但是，ENIX 已经宣布，它历史上为世嘉制作的第一个 RPG 即将登场了，这就是即将推出的"世界足球 RPG"!

这是 ENIX 为土星专门制作的原创游戏，同时也是 ENIX 第一次涉足体育体裁，并以之来制作角色扮演游戏，因此颇令玩家期待。此外，一个名为"Shinobi Benman Maru"（音译）的 RPG 也在开发中，以上两个作品都将在98年早些时候推出。



▲"七风岛物语"由雨宫庆太担任人物设定。

EVENT 首届前导软件连锁店召开经理级经理会议

本刊讯　6月27日至28日，北京前导软件有限公司下属前导软件销售连锁组织在北京召开首届前导软件连锁店经理会议。

出席此次会议的包括：前导软件有限公司的副董事长林刚、总经理边晓春、副总经理张立波、市场部经理董金伟等前导公司领导、职员及全国35家前导连锁店的经理负责人等。

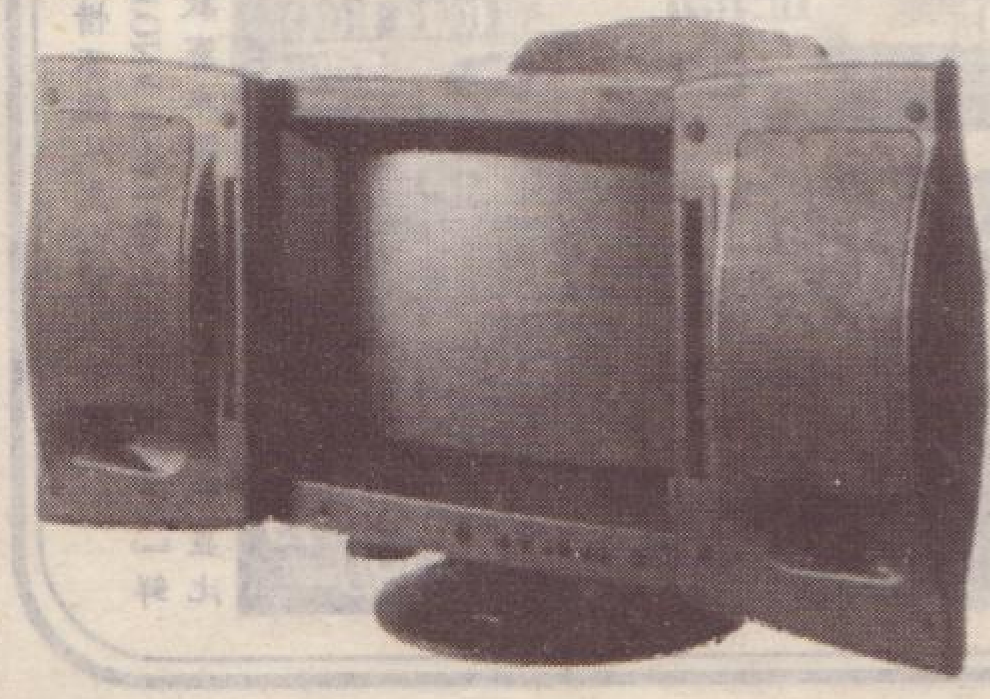
会上边晓春总经理首先对中国游戏软件产业的现状进行了全方位的分析和介绍，然后对前导公司在开发软件确立民族产业、引进优秀产品繁荣游戏软件市场、扶植媒体树立行业的公众形象、建立销售连锁组织扩大规范流通道等方面的工作进行了简单地介绍和总结。随后张立波副总经理对前导销售连锁组织作出详细的介绍并由前导公司其他几位领导对连锁组织中具体的管理规定作出明确的说明。

会上同时颁发了"前导软件销售连锁专营店"的铜牌标志和管理规范手册。来自全国各地的前导连锁店的经理们纷纷畅所欲言，介绍当地的市场情况和连锁店的发展经验，对前导公司在多方面的经营管理上提出了许多有针对性、实际性的建议并与前导公司的部门负责人对如何更好的为全国玩家服务进行了有益的探讨。

此次会议的召开标志着国内游戏软件业逐步走向成熟。在政府部门打击盗版、规范市场的同时，企业自身也开始自下而上的进行科学规范化的管理，建立制作、代理、宣传、销售一条龙的运作体系。繁荣游戏软件市场，发展游戏软件市场。

HARDWARE 在震撼的音效环境下玩游戏 三星电子发售游戏专用电视

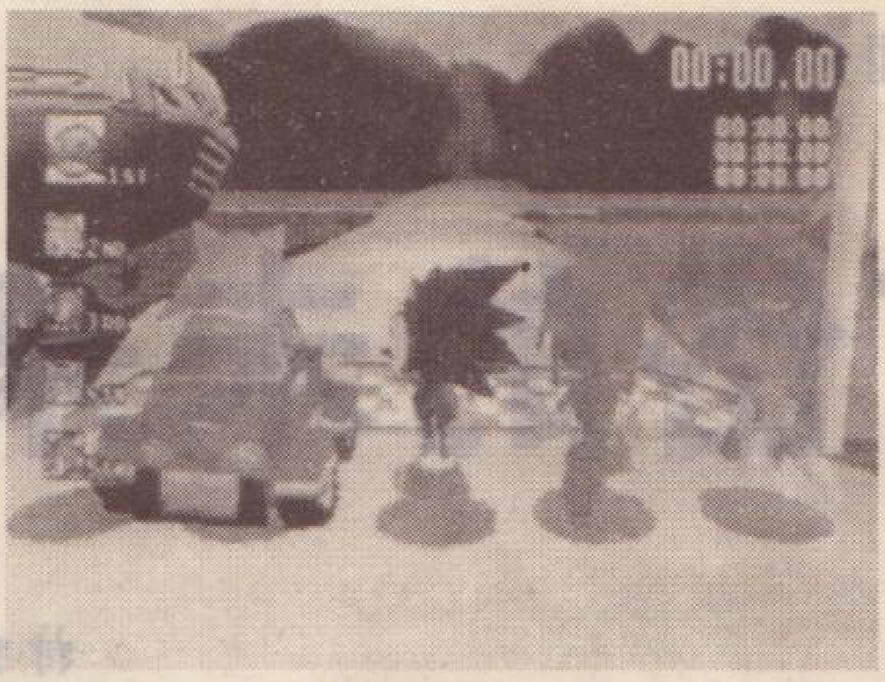
本刊讯　韩国三星电子公司在日本发售一款型号为"14GSX"的专为游戏而设计的电视机，这款机身为黑色的电视形状很奇怪，屏幕前有两扇可以打开的象门一样的音箱。使用的时候，将它打开，可以在良好的音乐气氛下玩游戏。这款电视于7月发售，价格为49500日元(约合3500元人民币)。



◀这款奇怪的电视就象是航母上的折翼飞机，不用时可以将两扇(?)喇叭合起来。

SOFTWARE

土星推出超大作续集 “帝击花组”再度出击



▲『SONIC R』十分象『马里奥赛车』，也是用世嘉最著名人物来进行比赛。

本刊日本专讯（记者：KEN） 据本刊截稿前刚刚收到的消息，世嘉株式会社和 RED 已经正式宣布将在土星上推出一个万众期盼的超大作的续集：“樱大战 2”！相信这个消息将使所有的 SS 迷和花组迷们的激动不已！

“樱大战”是土星历史上最成功家用游戏之一，其感人的情节、动听的音乐和美丽的动画，为绝大多数玩家所推崇。目前也唯有 PS 的“FF7”可与之相比，是世嘉最有力的软件武器之一。此次续集的推出，必然将在很大程度上提高 SS 软件和硬件的销量，使土星重振雄风。

除了“樱大战 2”之外，世嘉还宣布了其著名系列 RPG“梦幻之星合集(1—4)”的土星移植计划，另有消息称“梦幻之星 5”也已经在开发过程中。此外，CAPCOM 亦宣布将在 SS 上移植四个著名的动作游戏：X—MEN 对街霸（配 RAM 卡）、超级漫画英雄对街霸（配 RAM 卡）、恶魔救世主——吸血皇族（配 RAM 卡）和街霸 3（配 RAM 卡），这些节目都将在今年晚些时候推出，而“生化危机 2”则将会于明年春天发售。柯纳米在 PS 上大受欢迎的 ACT 名作“恶魔城 DRACULA X——月下的夜想曲”也会在年底为土星的光环所照耀。



▲右二带墨镜的男子就是『樱大战』的人物设定——藤岛康介先生。

“SONIC X—TREME”目前情况不明，但是 SONIC TEAM 已经肯定将会制作一个非常有趣的关于这个刺猬的新游戏——SONIC R。该游戏将是第一个原创的 SS 版索尼克节目，游戏的内容则是非常特别的赛跑，在本届美国 E3 展上出场时获得了绝大人气的支持。

同样的“错误”不犯第二次 世嘉再次否认土星将得到提升

TOPICS & ETC.

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国世嘉的发言人在 7 月 3 日的记者招待会上宣称，“对土星的软件支持还将继续下去，我们并没有提升这个主机的计划。”这被看作是世嘉对提升土星的一次正式否认。

由于三维图形方面的不足，加之“VF3”SS 版开发的宣布，业界普遍猜测世嘉将会采用当初提升 MD 的方法那样来提升土星的主机性能。但世嘉也多次在非正式的场合，以各种方式来否认这种传言，并坚持“VF3 将不会使用提升卡或类似装置”。

然而为众人所注意的是，在这次发言上，世嘉着重强调了“不会提升土星”，使人感觉到他们似乎是另有所指。而业界也流传出世嘉正在开发“BLACK BELT”和“DURAL”两套基于同样开发系统的不同主机，以供美国和日本不同地区使用，也许在不久的将来，“黑带”和“水银”真的将以崭新的和令人吃惊的面目出现！

HARDWARE

网络卡拉 OK 主机 世嘉推出新娱乐器

本刊日本综合消息 卡拉 OK 也进入了网络时代。世嘉已于今年 6 月正式推出了国际互联网络用的卡拉 OK 设备『SUPER PRO—LOG 21』，用户可以非常方便地通过国际电脑网络享受卡拉 OK 的乐趣。该主机的销售对象是日本的卡拉 OK 房，据称由于『操作简单方便，而且网络化大大提高了可选择歌曲的内容』而非常受娱乐界的欢迎。

ACCESSORY

世嘉又出硬件新花样 推出新土星用内存卡

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉于日前宣布了一种新的土星用 RAM 卡。据世嘉称该卡“含 4 RAM 内存，用以加快土星的读盘速度”。但是目前还不清楚世嘉所指的，究竟是该卡将把土星的总工作内存提高到 4MB（土星的工作内存目前为 2MB）呢？还是该卡的容量即为 4M（则土星的总工作内存将达到 6MB）？但无论从哪一个方面来说，该内存卡都将比原来 SNK 制作的那块加速卡（1MB，对应“'95 格斗之王”）有更大的进步和提高。

以 CD—ROM 为媒体的次世代主机是三年前诞生的，当时流行的倍速 CD 现在已成了被淘汰的货色，尽管 SS 和 PS 想尽办法以软件的编制技巧来提高读盘的速度，但仍然不尽如人意。因此世嘉独树一帜，用提高主机工作内存的方式来减少土星的读盘次数，从而大大加快了速度。目前，SS 的加速卡在对战游戏中使用的频率相当高。

新闻分析

万岱的未来究竟在哪里？

特约撰稿人：叶伟

万岱与世嘉，就象当初暴风骤雨般"热恋"一样，现在又一次暴风骤雨般地分手了。虽然没能实现收购万岱的计划，但是世嘉凭借着自己的实力，已经慢慢从亏损的谷底向上开始攀升，前景逐渐为人所看好。

但是万岱呢？大幅亏损背在身上、会社内部一片混乱、社长辞职、会员分裂。这个全日本最大的玩具公司，竟然在此一击之下，就几乎完全崩溃！

万岱到底应该怎么办？万岱的未来究竟在哪里？

山科诚就任万岱社长时，万岱当时正处在巅峰状态。为了实现"多媒体企业"的目标，他投资兴办动画制作公司、音像公司、卡拉 OK 公司等等，然而最后却"广种薄收"。会社中的一批资深社员，原本就坚持以玩具及动画角色为中心，这次更抓到了山科诚的把柄，一场斗争已间不容发。

原本想通过合并来巩固自己的地位，没想到合并不成反而使自己的地位受到了打击。"结果是万岱全员的反对" CSK 的有关人士如是说，一举道破了万岱会社中的致命所在。

35 岁便担任日本最大玩具公司社长的山科诚，脑中自然充满了改革的想法和冲动。他始终认为，自己在产业上投资的不甚成功，并非由于自己的失策而造成。相反的，正是因为以自己父亲山科直治为代表的一批资深职员的反对和阻碍，才使得万岱自缚手脚，最终陷人两难之中不可自拔。

27 日"事变"之后，一股更大的危机感使山科诚加紧了对会社的整顿和对自己座椅的巩固。他首先把自己调整到了会长的职位上，从幕后来操纵和控制全局。然后选任心腹茂木隆担任社长，排除异己，重整体制，再一次朝着他永不放弃的目标而前进。

万岱首先在企业的管理上进行了变革。所有职员的职位和所担负的责任都将重新安排，以前的那种"家族式"的管理模式，不仅是企业发展的绊脚石，更是影响世嘉、万岱结合的主要原因。变更管理方式，向世嘉那种先进方向靠拢，是山科诚首先要完成的大事之一。

合作、合并。一字之差，千山之隔。但是，山科诚仍然试图从中找到一个两全其美的方法。事实上，业界也有分析称，万岱所谓的与世嘉的"进一步合作"，实际上是为了考虑到万岱的面子而想出来对两者结合的另外一种表达方法。万岱仍然希望借助世嘉的力量获得新生。

对于万岱的提议，世嘉当然心领神会。中山隼雄立即表示"虽然不能合并，但是合作也是我们的工作任务"，充分体现了对万岱的理解和支持。合作计划之一，便是借世嘉强大的业务用机的实力，使万岱能够涉足这一领域，从而获得更大的利益。

另一个合作计划，也就是以前提到过的"弱者联合"。万岱希望通过软件、硬件两方面的充分合作，使已经一蹶不振的 PINPIN 和世嘉的土星能够老树开花、焕发青春。可见，合作与合并的主要内容，其实是完全一致的。

万岱最近推出的"福蛋"，真的成为了一颗金蛋，为自己挽回了不少面子。从表面上来说，这是万岱以前路线的胜利，但是从本质上来看，其实是"山科诚路线"的胜利结果。如果不是他提倡大力发展多媒体产业，万岱现在只不过仍然是手中捏着大量别人东西的公司。发展自己的人气角色，从而在某种程度上拥有对玩家的绝对控制权，这也是山科诚从世嘉索尼克身上学到的本领。

然而，就好象世嘉、万岱刚刚宣布合并一样，刚刚经过震荡的万岱也有很多的事情要做。低级员工的安抚工作是复杂而必要的，职员与社长之间出现的裂痕也亟待修补。整个"事变"过程中，山科诚在说服能力和领导能力上的低下也不得不使人对他的水平打上一个折扣。世嘉虽然对万岱的合作表示欢迎，但是要对一个刚刚说过"不"字的企业表示爱意，也不是那么简单的。

业界变幻，风云复杂。有幸身在其中的各位读者想必也多少能够明白创业和立业的艰辛。世嘉、万岱，以至于任天堂、索尼，这些业界巨头都曾有过如日中天的时候，也(将)会被打入十八层地狱。有的时候，胜负也真的应该看的淡泊一些。

TOPICS & ETC.

暑假又有新书看
《97 格斗全书》将上市

书讯　由胜军、沪人编著的《97 格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作及以前的部分经典力作，包括角色介绍、必杀技、隐藏人物、秘技等，有很强的实用价值。该书 16 开本，192 面黑白，36 面彩页，用高级胶版纸印刷，并随书赠送精美礼品，预计 8 月下旬出版，每本定价 25 元。

HARDWARE 柯纳米新底板正式推出 COBRA 决斗 MODEL 3

本刊日本综合消息　柯纳米于6月17日召开记者招待会，正式推出了其新街机底板“COBRA”和两个游戏，与会者一致认为，鉴于“COBRA”的出色表现力，柯纳米与世嘉争夺街机市场份额的战争将不可避免。

会上展示的节目是格斗游戏作为第一弹推出的“FIGHTING 武术”，从画面到音响与世嘉的王牌底板“MODEL 3”相比均不遑多让，在某些细节方面更是有过之而无不及，如果在游戏性方面可以加以改进的话，预计将会是“VF3”的有力竞争者。

COBRA 是柯纳米和 IBM 共同开发的一块街机用 64 位元基板，最高多边形处理能力为 500 万个/秒，是 MODEL 3 的 1.5 倍。

“FIGHTING 武术”和射击游戏“TOTAL VICE”。其中



只言片语 (协力/SHADOW PHOENIX)

★PS 作品预报 STATION:

①NAMCO 的怀旧系列《NAMCO 博物馆》在出了 5 集后，终于光荣引退(?)，现以《NAMCO 博物馆 ENCORE》为题的节目以共收录 7 款名作为号召，再度预定在年内掀起 NAMCO 名作“回首”狂潮。

②CAPCOM 的《街头霸王·精选集》预定以 2 枚组阵容 9 月登场，其中内容包括《超级街霸Ⅱ》及《超级街霸ⅡⅩ》，以及至今仍被许多格斗高手津津乐道、但加入了许多《ALPHA》版中要素的《街霸 ZERO2 DASH》(预定 8 月先在 SS 上亮相)。

③BANDAI 作品《龙珠 FINAL BOUT》以 3D 对战格斗形式预定 8 月 7 日上场，这是《龙珠》的“FINAL”版本吗?!

④早先拥有万千拥趸的 SLG 作品《大航海时代》将由光荣公司预定于 10 月 2 日发行以《大航海时代外传》为题的 S·RPG 新作。

⑤前不久 SS 上公布会移植 TECMO 的《DEAD OR ALIVE》后，现在 PS 也预定推出该作品了，相信此种 3D 格斗作品 PS 会比 SS 做得舒服些吧!

⑥由 Riverhillsoft 出品的《世界邻土》以一种名为“架空世界体验 SLG”形式登场，发售日未定。

⑦TONKINHOUSE 作品《Cat the Ripper～13 人次的探侦士》于 7 月 17 日在 PS 上再度带动恐怖 AVG 风潮。

⑧WebSystem 的 SPG 作品《COOL BOARDERS》的第 2 集《杀戮时刻》预定在 8 月 28 日发售，这是那款在雪上用滑板滑行的爽快 GAME 的续作哦。

⑨TAITO 的 3D 格斗作品《超能力大战》中的人物不知怎么也心血来潮地进入了益智类型圈中，预定 9 月发售的 2 枚组作品《超能力·方块大战》(实际上是《泡泡龙》的翻版)。

⑩SME 作品《立体忍者活剧·天诛》预定于年底发售，是个全部 POLYGON 配合真实影集的 A·AVG。

⑪SNK 公司预定在 PS 上推出《SNK FAN—CD·饿狼传说篇》(假题)，会是怎样的一个 GAME 呢?(SS 也会推出)

★SS 作品 BILLBOARD

①格斗迷们的福音：10 月 2 日《侍魂Ⅳ天草降临》将会降临在 SS 上啦!

②98 年 SS 上会爆发又一场“樱花风暴”吗?《樱大战 2》已预定 98 在 SS 上推出了。

③KONAMI 在 PS 上出尽风头的《恶魔城 DRACULA Ⅹ～月下的夜想曲》也将在 SS 上登场(发售日未定)。

④7 月中旬 SS 的超重量级 RPG(格兰蒂亚)的体验版已先出山，不知大家是否有幸玩到了呢?

⑤期待度颇高的《超级机器人大战 F》终于延期至 8 月 29 日预定发售了，不会又拖期了吧!

⑥如无意外，8 月 8 日由 CAPCOM 发行的《超级漫画英雄》大家已经玩到了。怎么样，格斗的感觉很爽吧!

⑦街机上广受欢迎的 RAC 作品《SEGA Touring Car Championship》预定于今年秋天在 SS 上发售。

⑧SONIC 又一次冲击 SS 了，此次以《SONIC R》(假题)为名的它是个 RAC 型 GAME，是否能代表今年冬天这只音速刺猬在 SS 上的疯跑呢?

★早先 KONAMI 运用超强机板 COBRA，以《PF573 计划》为题的作品如今已预定出动了，不过题目提为《FIGHTING～武术》其中 8 名主人公 6 男 2 女，各具个性，背景也超美丽，何时能玩到呢?

★日本期待新作排行榜(截止日期:97.7.18)

①《超级机器人大战 F》(S·RPG、SS)；②《浪漫传说·开拓者》(RPG、PS)；③《勇者斗恶龙Ⅶ》(RPG、SS)；④《德贝赛马》(SLG、PS)；⑤《生化危机 2》(AVG、PS)；⑥《寄生前夜》(RPG、PS)；⑦《心跳纪念品 2》(SLG、PS)；⑧《塞尔达传说 64》(假题)(A·RPG、N64)；⑨《格兰蒂亚》(RPG、SS)；⑩《MOTHER 3》(假题)(RPG、N64)；

★“㊣”之第 3 章(续 7 期)

(97.5)除《沙罗曼蛇》(SS)、《雷弩机兵》(PS)及《火热火热 7》(SS)已经发售外，其余作品均按预定时间或延期发售。



水浒传

聚义篇

在前几次的"前沿报导"中我们对这款游戏已经做了一些介绍，这次我们又从制作组中了解到一些新的东西及新的图片，在下面的报导中大家就可以看到。另外，我还看到了游戏中"倒拔垂阳柳"一段的DEMO版，感觉还是不错的。

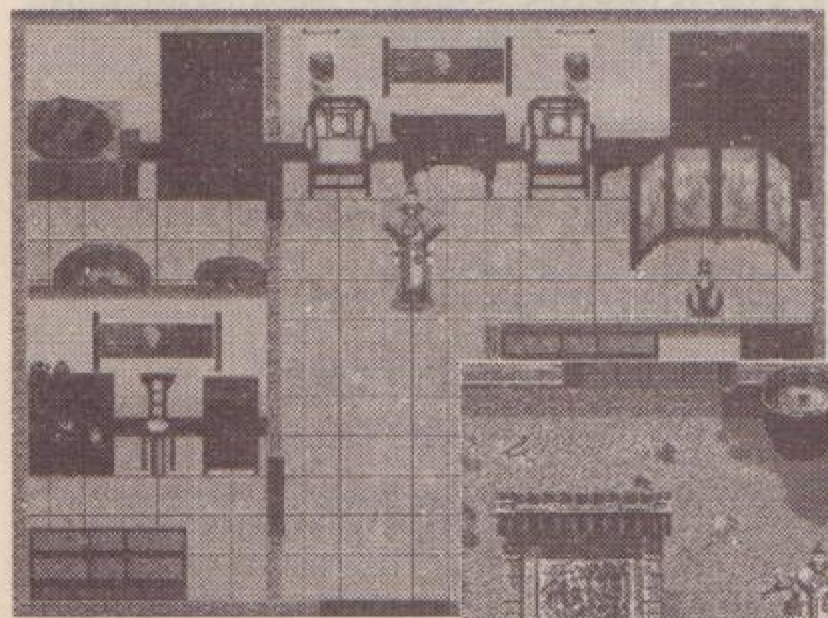
推鉴配置/486DX4—100/8M 以上/WIN95/支持键盘、鼠标

参照了大量文献资料，"聚义篇"正在制作过程中！

《水浒传·聚义篇》的剧情采用多线剧情设计，游戏者从林冲、武松、晁盖三人中选择一条线索进行游戏。游戏中间会有分支事件发生，根据游戏者不同的选择会有不同的结果。

剧情设计中，我们不但保留原著中的精华部分，还收集了许多民间戏曲、传说故事、评话做素材用以充实剧情，塑造鲜明的梁山好汉形象。比如在祝家庄出现的武艺高强的史文恭和破坏祝家庄的机关中枢"乾坤楼"就是根据评书《三打祝家庄》改编的。为了充分表现剧情中脍炙的精彩场面，过场动画全部采用了中央电视台大型电视连续剧《水浒传》中的实拍剧情，场面真实壮观，相信游戏者一定会喜欢的。

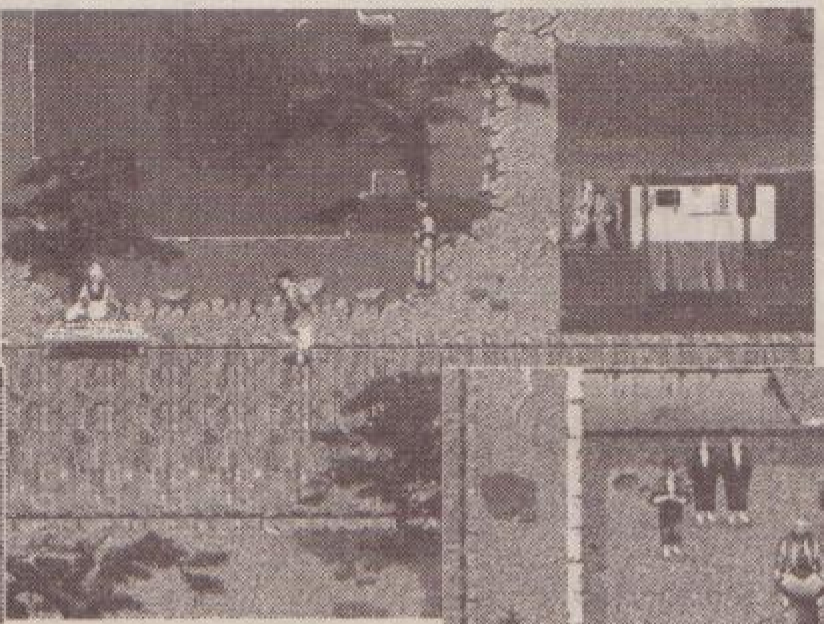
美术设计师力图给游戏者全面展现中国古代大宋王朝的风采：三千屏以上的场景建筑，一百多个情节关角色，五十多员形象各异的战将，四千多帧战斗动画，将会把《水浒传》这一中国古典小说中的不朽巨著再现于眼前。



▼虽说已经当上八十万禁军教头，但林冲家却并不是豪华的府邸，是个很普通的小院。



▲在家里待着实在无聊，林冲在娘子的劝说之下准备到集市上去转一转。



▼无意间却发现鲁智深在为徒弟们表演禅杖，因林冲的一声叫好而使两人结下了深厚的友情。

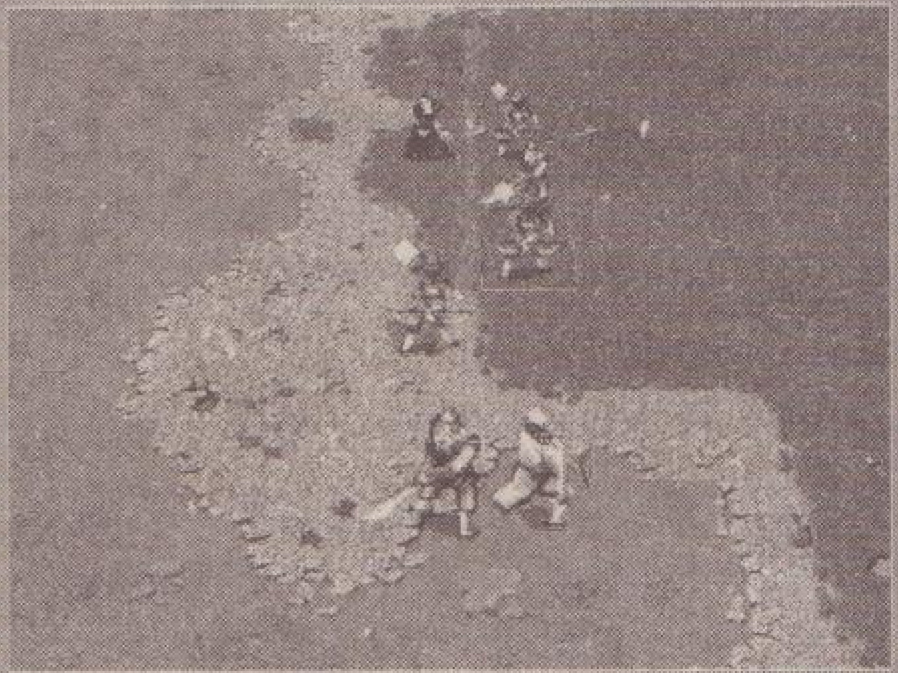


▲汴梁不愧是一个大城市，街道很宽，环境也不错。路旁卖鱼的老头正用扇子赶着苍蝇。

战斗系统初探

游戏中的战斗采用战棋型战斗方式，每个战将的参数都体现了自身的特点，李逵的粗鲁豪放、时迁的灵活机巧、呼延灼的勇猛、扈三娘的伶俐。不同的兵种也有不同的作用，每十级可以升职。战斗过程中有受伤、死亡、中毒、昏迷等状态。在参数设计上，我们既保留了传统战棋型游戏中使用的基本参数，也加入了一些较有特点的参数，因为还没有最后定型，这里就不多说了。

另外，战斗的智能部分我们尽量将难度设计合理，符合大多数游戏者的水平。

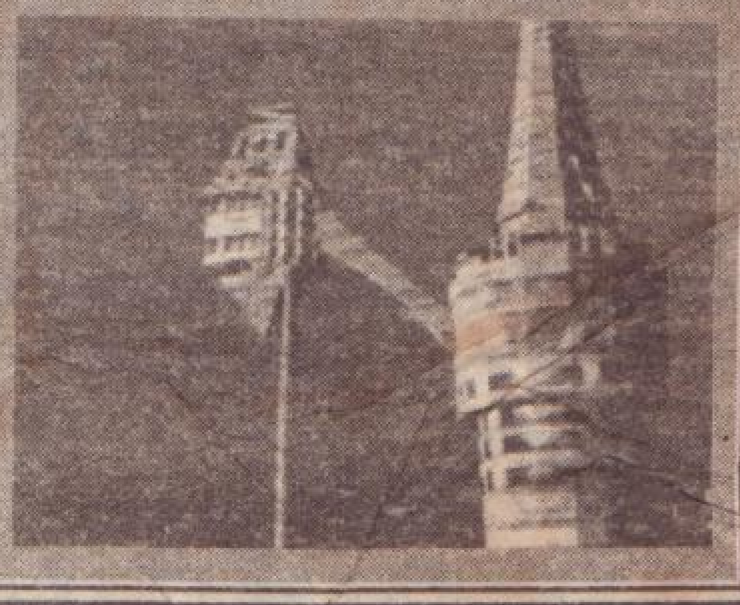


◀战斗时的地图画面有点象MD的著名游戏《光明力量》，但人物有近大远小的感觉。

恶魔城 DRACULA X
~月下的夜想曲~

嗜血贵族 月夜奇想

《恶魔城 DRACULA X》系列一直受到广大玩家的青睐,《月下的夜想曲》可以说做了很大的改动。融入了A·RPG要素的系统和中世纪欧洲风格人物动作,使其技巧众多,可玩性及投入度都很高。今次我们就将这款游戏最重要的部分一一披露。



PS	厂商 KONAMI	类型 ACT
	媒体 CD-ROM	发售日 97.3.20

教你如何对付强大、残忍的恶魔伯爵——DRACULA!

特殊姓名

幸运值疯狂上涨的名字!在有一完成度较高的记录后,重新开始新游戏,为主角输入 X—X! V”Q 的名字,那么在开始游戏后主角的幸运值就会变为 99+20,而且还带有幸运戒指(ラピス·ラスリ),但是其它各项值均会变得较低。

老牌主人公也能登场吗?条件与上文一致,只是输入 RICHTER 的名字,这样一代时的主角西蒙就要再闯恶魔城了!由于他不能使用,装备道具,特殊技的掌握程度就显得尤为重要了。

特殊技

舞鞭:按住□键再控制十字键
滑行:↓+×键
弹跳:↓+×连按
后空翻:连按两次×键
冲刺:↑↓↘→+□键(空中可)
高跳:↓↑+×键(空中可)

简易探宝魔法

其实就是满屏吸血魔法(ソウルスチール)。由于它能破坏一切可以破坏的物体,所以也能打开墙壁上隐藏的凹穴,而不必用剑一一击打。但在使用前一定要确定自己能及时到达打开的凹穴,否则在你拾到宝物之前它可能已经消失了。

转动着的机关

进入“计时塔”之后不久会见到两个满是转动着的齿轮和飞行的美杜莎之头的房间,而且每间房内各有两只小齿轮会在被击打后转动一下。小心地击打它们,至到发出“咔”的一声。当四个齿轮都打完后,就会打开左下角的铁门,宝物就在里面恭候各位。

老爷爷为什么不肯离开椅子?

在图书馆里的那位卖宝物的老爷爷从没离开过那把椅子。直到我借助魔导器“浮身のブーツ”的力量,从下面的房间把他顶起来时,才发现原来椅子下藏了东西……

当时间凝固的时候

在取得了传统辅助武器——定时怀表之后,到与玛丽亚(マリア·ラーネッド)初次见面的巨大时钟前。将时间静止,右边的雕像就会缩人墙内,只要有二段跳的能力即可登上入口。而左边的人口是正常情况下是会每隔一分钟左右打开一次的。

强力武器

名称	攻击力	特技	其它
レムリアソード	+39	持任一盾时□+○	能与任何盾组合的剑
ジュエルソード	+15	↓↘→+攻击	可将敌人变为宝石
ミリカンの石刀	+1	———	对敌有石化作用
ダインスレイス	+25	↓↘→+攻击	———
ショテル	+20	↓↘→+攻击	———
フルンチング	+32	———	具毒化作用
アルカードソード	+42	↓↘→+攻击	阿鲁卡多以前受用的剑
びせんおさふね	+50	←→+攻击、↓↘→+攻击	———
あかつきの剣	+27	↓↘→+攻击	特技具召唤作用
ソヴァイハンダー	+38	←→+攻击	———
こくよう石の剣	+42	←→+攻击	———
つかいなの剣	+64	———	剑魔 50 级进化而成的剑
モーンブレード	+36	———	击打任何可击打物均可加血
ヴァルマンウェ	+36	———	强力真空刃
まさむね	+48	↓↘→+攻击	———
ヘブンズルーン	+40	———	最强的咀咒飞剑
フランベルジェ	+31	←→+□	———
はやわざのたんとう	+6	———	斜上方攻击的小真空刃
やすつな	+60	———	———
ブレートソード	+65	———	最强力的手持武器
レーヴァテイン	+33	↓↘→+攻击	强力的火炎剑
カイザーナックル	+26	↓↘→+攻击	———
オリハルコン	+38	↓↘→+攻击	特技可发出冲击波
チャクラム	+15	———	可连续投出的战轮

次世代天空

钟为谁而鸣

当正立恶魔城已经几乎转遍了的时候，你应该已找到两个银戒指（ぎんの指轮），而且上面刻着不同的字。戴着它们再次回到时钟前，钟声就会响起，并且地面会打开一个入口。在下方的屋里是玛丽亚，她会提供一个装备——圣化眼镜（圣なるめがね）。戴上它与西蒙决战，会发现他头上有一个球。如果只把球打破的话就会得知西蒙是被操纵的，从而进入镜像恶魔城。

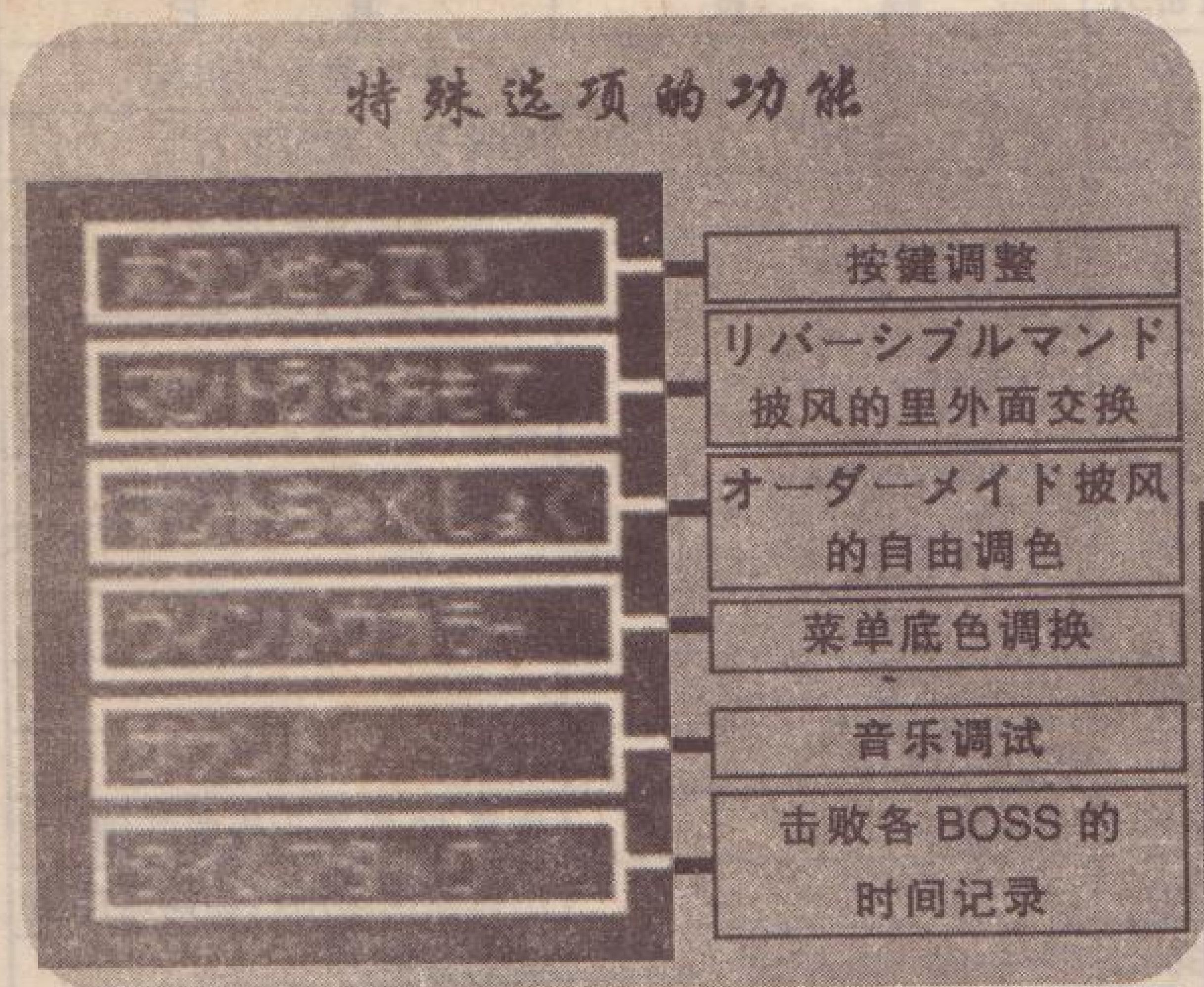
装备集合

以往的恶魔城均以动作为主，而今作加入大量RPG要素，所以各种装备是必不可少的，合计250种！

主人公得到它们分别可以通过寻找、购买、杀敌获取三种途径。其中杀敌获取是最主要也是得到最多强力装备的方法，几乎每种敌人均携带2至3种道具（在“怪兽图鉴”中有主角取得每种敌人道具情况的显示，如下图）。但是想得到它们也决非易事，除反复杀敌外别无它法！本文中只介绍部分重要的道具。



此处显示敌人道具的取得情况，??代表未知、还未得到，なし代表此种敌人无道具。



披风	
名称	其它
ぬののマント	用结实的布制成的披风
ブルーマント	美丽的青色披风
リバーシブルマント	里外两种不同颜色的披风
インビジブル	用魔法的布制作而成透明的披风
血ぞのマント	能把装备者的伤害转变成心的披风
エルフのローブ	最适合在森林中隐藏身形的绿色披风
オーダーメイド	可在系统菜单中选择配色的披风
しっこくのマント	吸血鬼用的黑色披风

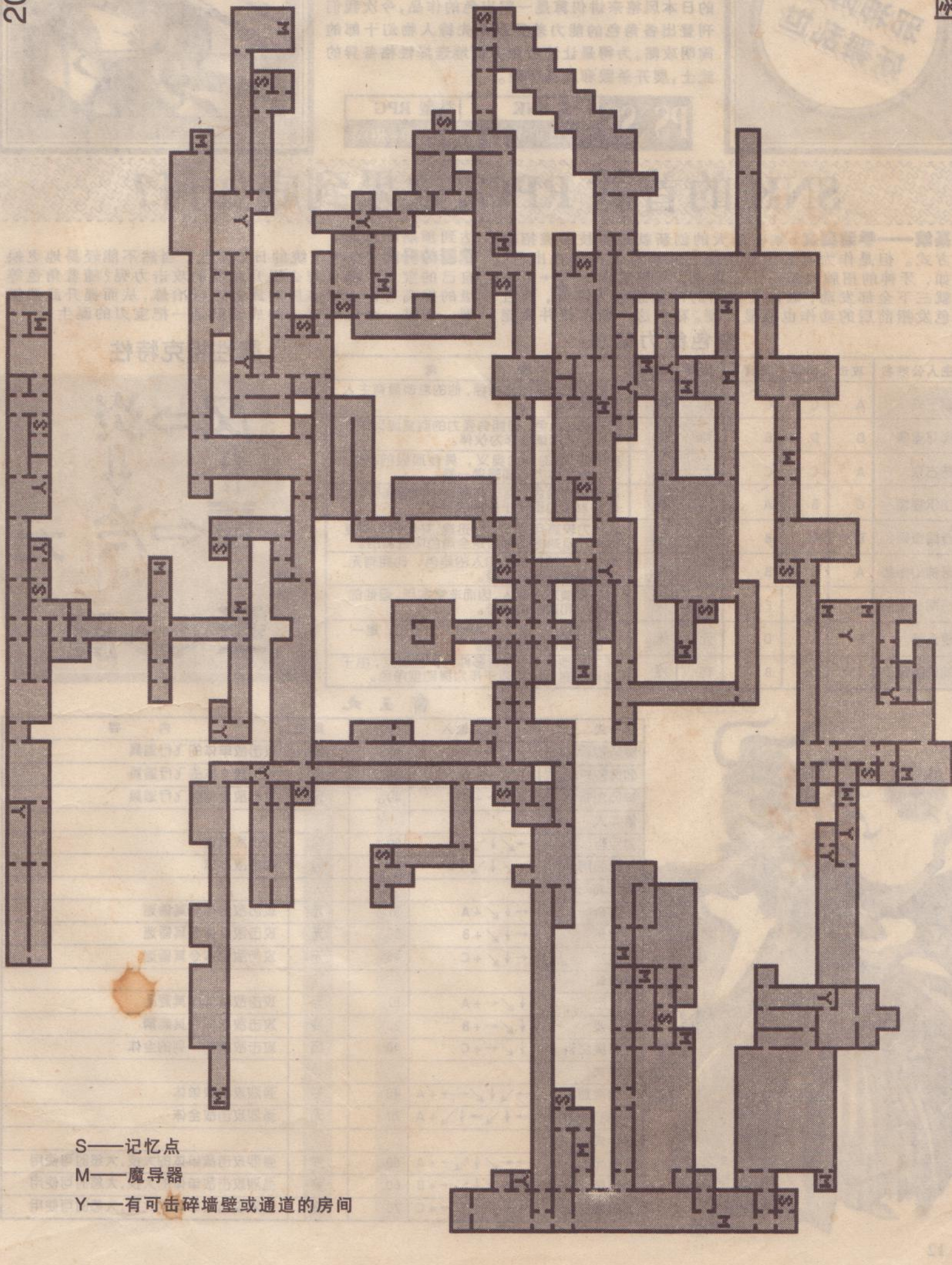
特殊饰物	
名称	作用
ジルコン	可拍卖
ターコイズ	可拍卖
ガーネット	可拍卖
オニキス	可拍卖
アクアマリン	可拍卖
ダイアモンド	价值20000元的高价戒指
オパール	可拍卖
シークレットブーン	装备后无论谁也发现不了他的身高
しゅくふくのアンク	ポーションの回复性增强
パールの指轮	藏有神力量的戒指，各项值均加1
ラウリンの指轮	具有24人力量的戒指
ブラッドストーン	血的回复性倍增
メダル	攻击防御各加1
ぎんの指轮	刻有古代文字的戒指
きんの指轮	刻有古代文字的戒指
ペンダント	魔力回复速度增快
ガントレット	攻击力加5
ムーンストーン	18—6时各项状态提升
サンストーン	6—18时各项状态提升
タリスマン	一但它成为私有财产就不会受到伤害
STAUROLIFE	十字架的威力提升
ネックレス	防御加5
ブリーシンガメン	防御加15的贵重手饰
キングストーン	力量加10
メギンギョルズ	力量加15
ハートのブローチ	红心的消费量降低
ラピス・ラズリ	幸运值得升20
マスターリング	各项能力均有大幅度提高
どくろの指轮	各项能力均有相当大提升的稀有戒指
デュプリケーター	任何消费品的使用数量无限
レアリング	稀有物品的出现率提升

全部护盾		
名称	防御力	其它
レザーシールド	+1	——
ナイトシールド	+2	——
シャーマンの盾	+4	可与魔杖组合的魔术盾
もんしょうの盾	+4	——
アルカードシールド	+0	——
メディウサの盾	+1	美杜莎的盾石化防御并具攻击作用
ダークシールト	+3	具攻击力的暗黑盾
アックスアーマーの盾	+3	——
めがみの盾	+4	——
アイアンシールド	+2	——
ドクロの盾	+4	——
フレイムシールド	+4	——
アルカードシールド	+5	——

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

《恶魔城 DRACULA X ——月下的夜想曲》 全图

200%图 ← → 100%图



S——记忆点

M——魔导器

Y——有可击碎墙壁或通道的房间

真说·侍魂武士烈传

邪神降生 妖舞乱世

一再延期推出的《真说·武士烈传》终于全部亮相了，不过确是少了些名作的风度，但就其独特的日本风格来讲仍算是一部出色的作品，今次我们刊登出各角色的能力差异以及先锋人物幻十郎的简明攻略，为得是让读者更方便地选择性格各异的武士，展开杀戮邪魔的冒险。



PS、SS　厂商 SNK　类型 RPG　发售日 97.6.27　媒体 CD-ROM

SNK的首款RPG,效果到底如何?

新系统——手动奥义：本作最大的创新就是特技的搓招输入方式。但是作为诱人的新系统它并没有发挥得很出色，比如，牙神的招牌战法——三连杀，只需输入↓↘→+攻击就三下全部发动，因而使发招的冲动感大为降低，而且角色发招前后的动作也略显生硬。看来这一新系统并没能达到预期的目的。

武器的升级：身为正统的日本武士，当然不能轻易地更换自己的宝刃。那么怎么提升武器的攻击力呢？随着角色等级的提高可以去冶炼屋对武器进行冶炼，从而提升武器级别。看来一个优秀武士的成长就是一把宝刃的诞生。

角色能力值表

主人公姓名	攻击	防御	速度	回复	属性	备考
霸王丸	A	C	C	无	风	攻防均十分平均的角色，他的言谈具有主人公的风范。
娜可露露	D	D	B	有	圣	非力量型角色，但拥有强力的回复奥义，她可以选择鹰或狼作为伙伴。
桔右京	A	C	C	无	炎	拥有众 多的强力奥义，具有顶级的攻击力。但是体力方面略逊一筹。
加尔福特	C	B	A	无	雷	高速度的角色，可以在战斗中取得先手。他的攻击力取决于使用的奥义。
查姆查姆	B	E	B	有	无	攻击力较高且动作十分迅速，并且拥有回复奥义。但她的防御力是全角色中最弱的。
牙神幻十郎	A	B	B	有	魔	唯一一个没有伙伴加入的角色，他拥有无法用词语形容的力量。
千两狂死郎	A	D	E	无	炎	可以连续攻击敌人，因而非常实用。但他的防御力和速度都较差。
夏洛特	B	A	D	无	无	拥有顶级的防御力，攻击力也较强，是一个战斗型的女性角色。
莉姆露露	E	D	B	有	冷	非力量型角色，拥有多种掩护性奥义，由于动作迅速而非常适于作为援助型角色。

属性相克特性



霸王丸



第一式	奥义输入	气力	属性	内容
旋风裂斩	↓↘→+A	10	风	攻击敌单体的飞行道具
烈风裂斩	↓↘→+B	20	风	攻击敌2体的飞行道具
神风烈斩	↓↘→+C	40	风	攻击敌全体的飞行道具
第二式				
弧月斩	→↙↓↘+A	20	风	攻击敌单体
疾风弧月斩	→↙↓↘+B	40	风	攻击敌2体
第三式				
烈震斩	←↓↙+A	15	无	攻击敌单体令其昏迷
击震斩	←↓↙+B	30	无	攻击敌2体令其昏迷
爆震斩	←↓↙+C	45	无	攻击敌全体令其昏迷
第四式				
酒攻击	↓↙←+A	10	无	攻击敌单体令其混乱
旋风波	↓↙←+B	20	变	攻击敌单体令其麻痹
天霸旋空斩	↓↙←+C	40	风	攻击敌横向一列的全体
第五式				
天霸凄煌斩	→↘↓↙←→+A	40	变	强烈攻击敌单体
天霸封神斩	→↓↘→↓↘+A	70	无	强烈攻击敌全体
第六式				
天霸光临斩	→←↙↓↘→+A	50	变	强烈攻击敌单体的大技,大怒时可使用
天霸裂空斩	→←↙↓↘→+B	60	变	强烈攻击敌单体的大技,大怒时可使用
天霸断空裂斩	→←↙↓↘→+C	70	变	强烈攻击敌单体的大技,大怒时可使用

邪天降临之章

应用角色牙神幻十郎

枯华院

邪神天草的首次登场。他轻松地击败了牙神，从此拉开了幻十郎的杀戮之旅。

江户

A 在柳生道场中与小孩交谈后再与左下方房间中阴阳士交谈（选 2 项），而后前往后院消灭封在岩石中的鬼物得到"箱根手形"。

B 与村子最下侧三间民居中右侧一间中的妇女交谈，选项顺序是 1、1、1、2、1、1、2、1、1、1，这样她就会赠送"暗手形"。

忍野村

利用"箱根手形"通过箱根关所抵达忍野村。

富士山

A 经富士树海来到富士山中，通过山顶茅屋在熔洞中初遇柳生十兵卫，并协力击败了"参界道士"。

B 富士山顶可进行修炼，从而提升力量。

江户

A 在江户北市的高塔下与柳生相见，跳入井中作战，直至击倒"牛若姬"。

B 从井中脱出后牙神前往柳生屋敖与他商谈，并得到了"隐密手形"。

C 如果再次回到柳生道场就可以接受柳生的修行挑战，胜利后可习得必杀奥义——五光斩。

D 在码头附近隐藏着牙神的宠物蛙，它可是独行剑士的唯一伙伴，不容忽视呀！

枯华院

利用隐密手形重返枯华院接受老师和仲的考验吧！胜利后可习得怨杀刃。

娜可露露

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
カムイ　リフセ	←↓↙+A	10	圣	对敌单体圣属性攻击
アベフチ カムイ リムセ	←↓↙+B	30	圣	攻击敌单体的连续技
第二式				
エプンキネ　ケナシ	↓↓+D	15	圣	回复己方单体的体力
エプンキネ　メム	↓↙←+D	30	圣	回复几方单体的体力及状态
エプンキネ　ニタイ	←↙↓↘→+D	60	圣	大量回复己方单体的体力
第三式				
アムベ　ヤトロ	→↘↓↙←+A	15	风	飞鹰攻击敌单体，令其昏迷
イルスカ ヤトロ リムセ	→↘↓↙←+B	40	风	飞鹰攻击敌方横向一列
カムイ　シルマ	→↘↓↙←+A	25	无	狼攻击敌单体，令其昏迷
第四式				
アンヌ　ムツベ	←↙↓+A	20	变	狼攻击敌方横向一列，令其昏迷
レラ　オ　カムイ	←↙↓+B	45	圣	攻击敌全体，令其昏迷
第五式				
カムイ　ムツベ	↓↘→+A	20	圣	鹰对敌单体强烈攻击
ノシキ　カムイ　ムツベ	↓↘→+B	40	风	鹰对敌横向一列贯通攻击
イメル　シキテ	↓↘→+A	20	无	狼攻击敌单体，令其昏迷
メル　シキテ	↓↘→+B	40	无	狼对攻横向一列贯通攻击，令其昏迷
カント　シキテ	↓↘→+C	50	无	攻击敌全体，令其昏迷
第六式				
ヌベキ　レラ　シキテ	←↙↓↘→↓↘+A	50	变	连发的逆转技，大怒时可使用
ヌベキ　カント　シキテ	←↙↓↘→↓↘+B	60	变	连发的逆转技，大怒时可使用
ヌベキ　カント　シキテ	←↙↓↘→↓↘+C	70	变	连发的逆转技，大怒时可使用

加尔福特

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
プラズマ　ブレード	↓↘→+A	10	雷	攻击敌单体的飞行道具，令其麻痹
プラズマ　クロスブレード	↓↘→+B	20	雷	攻击敌 2 体的飞行道具，令其麻痹
プラズマ　ドライヴ	↓↘→+C	35	雷	攻击敌横向一列的飞行道具，令其昏迷
第二式				
ラッシュ　ドッグ	↓↙←+A	10	无	狗攻击敌单体，令其昏迷
マシンガン　ドッグ	↓↙←+B	25	无	狗多段攻击敌单体，令其昏迷
メガストライク　ドッグ	↓↙←+C	35	无	狗象飞行道具一般攻击敌单体，令其麻痹
第三式				
ストライク　ヘッズ	→↓↘+A	25	无	对敌单体的摔投技
ライトニング　ウエイブ	→↓↘+B	25	雷	攻击敌单体，令其麻痹
プラズマ　ファクター	→↓↘+C	30	雷	攻击敌单体，令其麻痹
第四式				
リアレプリカアタック	→↘↓↙←+A	30	无	对敌进行奇袭攻击
バックスタブ	↓↓+A	20	无	自身的透明化
シヤドーコピー	→←↙↓↘→+A	35	无	自身的分身化
第五式				
レプリカ　ドッグ	←↓↙+A	15	无	狗攻击敌单体，令其混乱
ショットガン　ドッグ	←↓↙+B	30	无	狗攻击敌全体，令其昏迷
第六式				
ダブルメガストライクヘッズ	←→↘↓+A	50	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用
ダブルギガストライクヘッズ	←→↘↓+B	60	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用
ダブルテラストライクヘッズ	←→↘↓+C	70	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用

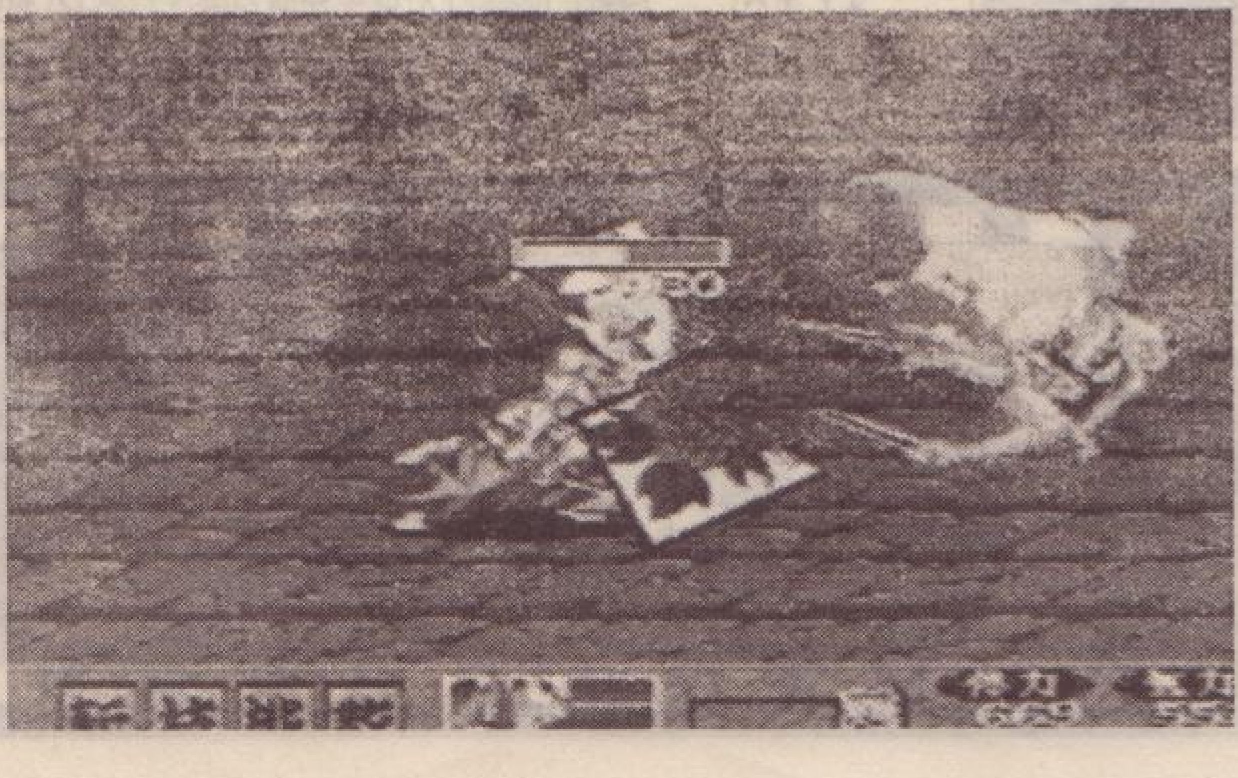


桂右京

第一式	奥义输入	气力	属性	内　　容
秘剑 阳炎	→↓↘+A	10	无	攻击敌单体的飞行道具，令其昏迷
秘剑 薄刃阳炎	→↓↘+B	20	无	攻击敌 2 体的飞行道具，令其昏迷
秘剑 乱刃阳炎	→↓↘+C	30	无	攻击敌全体的飞行道具，令其昏迷
第二式				
秘剑 胧刀 ~闪~	↓↘→+A	15	变	攻击敌单体
秘剑 胧刀 ~光~	↓↘→+B	25	变	对敌单体二连击
秘剑 胧刀 ~霞~	↓↘→+C	35	变	对敌单体三连击
第三式				
非剑 ささめゆき	↓↙←+D	15	无	攻击敌单体，令其麻痹
秘剑 ささめゆき	↓↙←+A	35	变	对敌单体六连击
第四式				
秘剑 ツバメ返し	←↙↓↘→+A	30	炎	对敌单体攻击
秘剑 双杀ツバメ返し	←↙↓↘→+B	50	炎	对敌两体攻击
ツバメ六连	←↙↓↘→+C	60	炎	对敌单体六连击
第五式				
秘剑 霜风	→↘↓↙←+A	20	无	对敌单体即死攻击
秘剑 灭刹梦霞	→↘↓↙←+B	30	无	攻击敌单体，令其混乱
第六式				
梦想残影香	←→↘↓+A	55	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。
梦想残光霞	←→↘↓+B	65	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。
梦想暗沉香	←→↘↓+C	75	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。

牙神幻十郎

第一式	奥义输入	气力	属性	内　　容
樱华斩	↓↙←+A	10	无	攻击敌单体的飞行道具，令其麻痹
乱樱华	↓↙←+B	15	无	攻击敌 2 体的飞行道具，令其混乱
狠杀刃	↓↙←+C	20	魔	强烈攻击敌单体的飞行道具，令其中咒
第二式				
三连杀 牙	↓↘→+A	10	变	攻击敌单体
三连杀 角	↓↘→+B	20	变	对敌单体二连击
三连杀 鳞	↓↘→+C	30	变	对敌单体三连击
第三式				
桐霸光翼刃	→↓↘+A	25	魔	对空攻击敌单体
连空杀	→↓↘+B	35	魔	对空二连击敌单体
三空杀	→↓↘+C	45	魔	对空三连击敌单体
第四式				
红	→↘↓+A	20	无	攻击敌 2 体，令其昏迷
红樱杀	→↘↓+B	30	无	攻击敌全体，令其昏迷
第五式				
濡霞	↓↓+D	30	魔	回复自己的体力
百鬼杀	→←→+C	25	无	对敌单体即死攻击
第六式				
五光斩	→←↙↓↘→+A	60	魔	对敌单体的强力攻击，大怒时可使用
里五光	→←↙↓↘→+B	70	魔	对敌单体的强力攻击，大怒时可使用
鬼五光	→←↙↓↘→+C	80	魔	对敌单体的强力攻击，大怒时可使用



◀从血槽里显示足以看出三连杀的威力。

红户

从江户南部的码头乘船出海。

伊势村

A 进村后首先击败“两手剑士”，而后前往村中南部洞中杀死“三剑洞光”。

B 左上侧某房间中可进行修行，以提高力量。

カムイの港

此时出海便可抵达カムイの港。这里可以说与主线剧情根本无关，但岛上有一个修行的场所。

安生村

由伊势来到安生村，在井下击败盗贼地震，夺回宝物交与村长。而后通过东北部的伊贺关所前往京。

京

A 于村中上方木桥遇到王虎，接受他的挑战并且取胜，他就会问你是否同他去中国大陆建立自己的帝国……

B 牙神在くすはら屋花 100 元可更换服饰，即《斩红郎》中罗刹的着装。

C 橘本座花 100 元便可看到歌舞姬演唱的现代歌曲。

D 强行进入中部塔楼，解除魔剑封印后消灭幻影牙神，从而习得必杀奥义——“里五光”，离开塔楼时有人赠送“柱连绳”。

E 上方塔楼也是可以进入除魔的，但是多次反复进入即会发生剧情变化。

大阪

进村杀死“参界道士”后于上方桥头遇到牛若姬和时姬，时姬利用结界使得牙神无法靠近……

安生村

在左上侧房间找到长老，他赠给牙神マリア像。

大阪

A 利用マリア像，牙神破坏结界进入魔洞并再次击倒了牛若姬。

B 乘船出海，抵达久留须岛。

久留须岛

A 在右上方房间牙神接受了长老的嘱托，前往西洋建筑中击败不知火幻庵。

B 回到长老处得知有关村中“鬼角岩”的情报。反复调查村中的鬼角状岩石(要按一定顺序，可参照

查姆查姆

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
タンゲレ アーラ	↓↘→+A	10	无	用飞镖攻击敌单体
ニンプス アーラ	↓↘→+B	20	无	用飞镖攻击敌全体
キルクルス コルヌー	↓↘→+C	50	无	用飞镖五连击敌单体
第二式				
ムーラ パクパク	→↘↓↙←+A	10	魔	攻击敌单体,令其中咒
パクパク ガブル	→↘↓↙←+B	20	魔	攻击敌单体,令其昏迷
パクパク デオス	→↘↓↙←+C	30	无	攻击敌全体,令其昏迷
第三式				
アリクイス エデツセ	↓↓+D	10	圣	回复己方单体的体力
ムルティー エデツセ	↓↙←+D	40	圣	回复己方全体的体力
第四式				
サルーレ ウングイス	→↓↘+A	25	变	对敌单体六连击
プロエウム レウェ	→↓↘+B	45	无	对敌单体强力攻击
第五式				
エーラティオー カネレ	↓↘→+D	10	无	令己方单体行动加速
ミールム パクス	↓↓+A	30	无	令敌方全体行动减速
第六式				
テルム インペトゥス	→←↙↓↘→+A	50	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用
メタモアニマルアタツク	→←↙↓↘→+B	60	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用
メタムギガスアタツク	→←↙↓↘→+C	70	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用

调查后的提示)。最终在最下方松树的下部找到“大圣堂の键”,而后乘船出海。

别府

进村后先要消灭“参界道士”,在补充完装备后赶往西北部的太宰府修行。

太宰府

牙神接受老者的挑战,胜利后可增大力量。

阿苏山

进入南部的阿苏山,直至地下礼拜堂获得“天草のクルス”。

天空城

这里要利用“天草のクルス”打开各个栅栏,直至迷宫的出口,杀死牛若姬。牙神在封印巨右前与天草再度相见,去雪洗枯华院的耻辱吧!

(可先服用龙的逆鳞,进入全怒的状态而后使用超必杀技攻击。)

注 1. 在牙神与 BOSS 相遇时,经常会有侍魂中的人物前来相助,由于具随机性所以不作介绍。

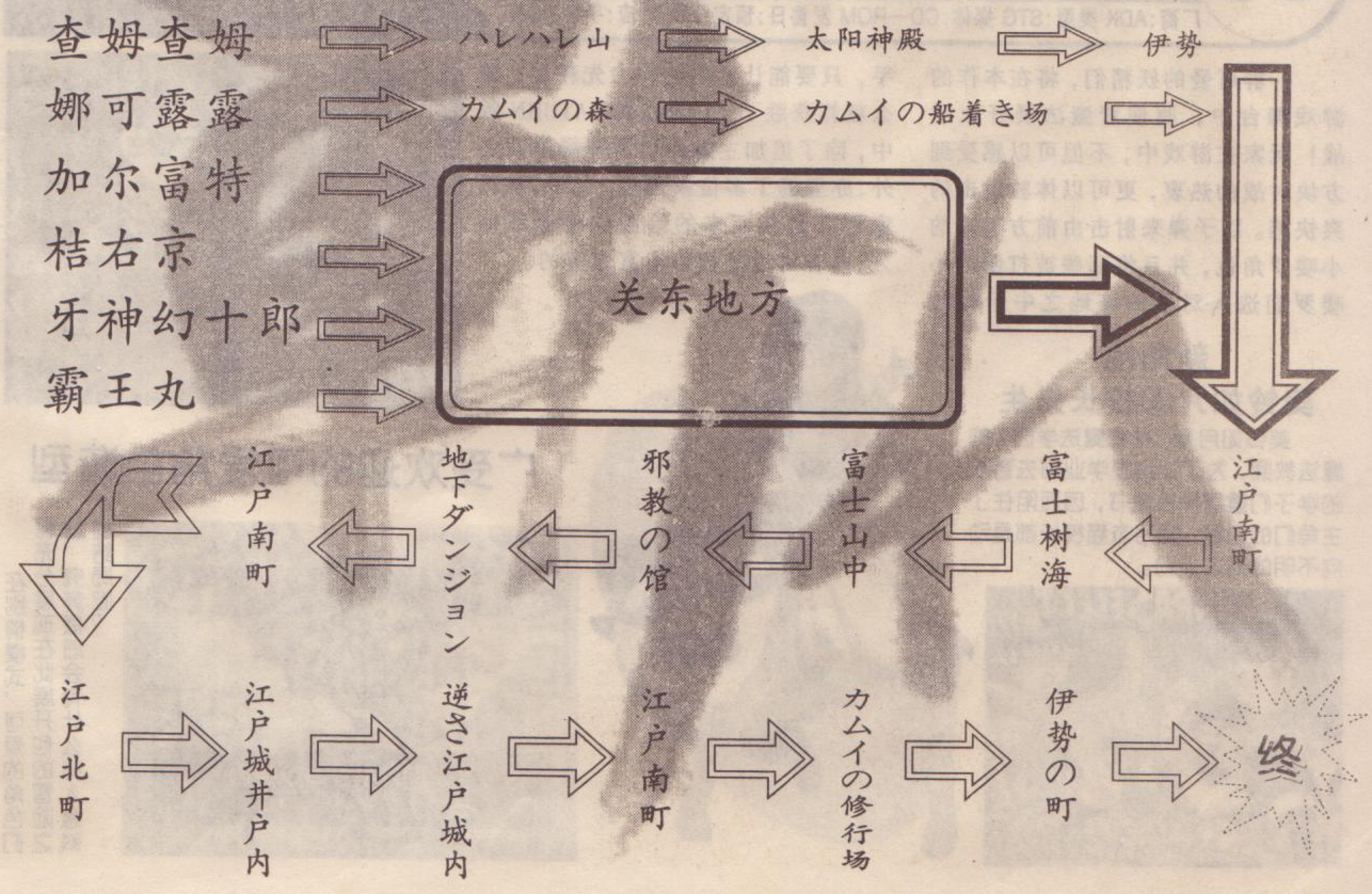
2. 交谈如无明确提示全部选第一次。

责编:PERFECT



▶牙神在海岸等待什么?霸王丸吗?

《武士烈传》“邪天降临之章”简易流程



SS AVG工具2

厂商:ASCII 类型:ETC 媒体:CD—ROM 发售日:预定今夏 对应:鼠标、键盘

一款能够让玩家亲自制作AVG的软件，即将在SS堂堂登场！

在画面上表示出文章，并以背景及BGM音乐来提升演出效果的游戏“AVG工具2”，终于要推出与大家见面了。此作将图象表示、文章表示以及BGM曲完美地连结在一起，玩家能够以丰富的资料来享受制作游戏的乐趣。

请活用范本游戏！

本作收录有正统推理之“地下之记忆”以及“记忆之花”等范本游戏。由于这些游戏，可在编辑模式中欣赏，因此可作为创作作品时的参考。若有看到喜爱的表现时，一定要多参考喔！



▲“地下之记忆”是一款拥有前后篇的冒险大作。



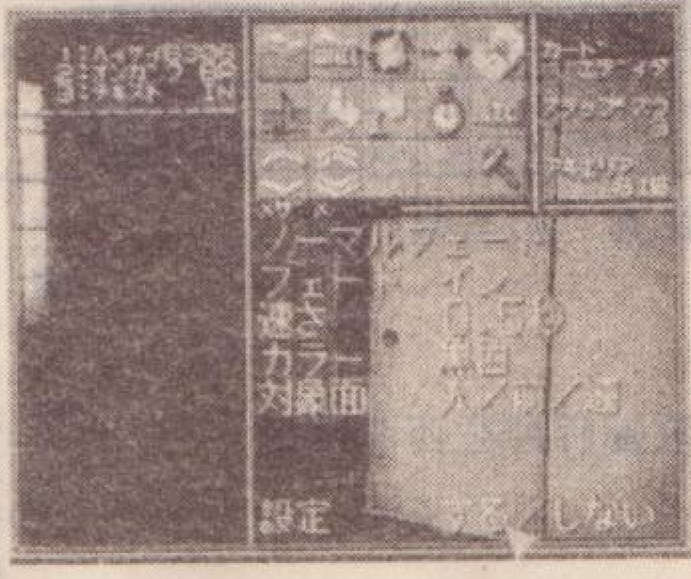
▲游戏中提供了许多工具。

①输入剧本



◀在这个剧本输入模式中，安排有效果音及表示速度等机能。

②演出·架构



◀将丰富的演出与写实的背景组合在一起。

③测试



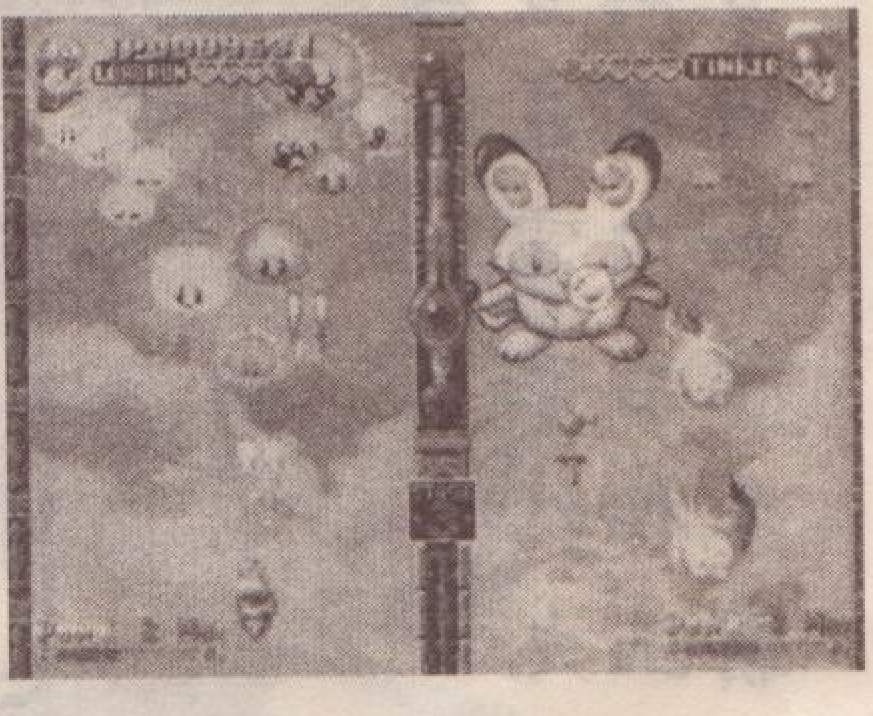
◀完成各种输入之后，就要展开测试了。

SS 闪亮之星

厂商:ADK 类型:STG 媒体:CD—ROM 发售日:预定今秋 对应:手柄、摇杆

这款兼具方块对战与射击游戏乐趣的“闪亮之星”，您绝对不能错过喔！

一群可爱的妖精们，将在本作的游戏舞台中，驱使着魔法展开大对战！玩家在游戏中，不但可以感受到方块对战的热衷，更可以体验射击的爽快感。以子弹来射击由前方飞来的小喽罗角色，并且将那些被打倒的小喽罗们选入对手的阵地之中干扰敌手，只要能让敌手的体力先耗尽，那么就算获胜了。在此次的SATURN版中，除了追加主题曲以及开场画面之外，亦登场了多位新角色。此外，从玩家那儿募集而来的绘图亦将全部加入，内容可说是相当丰富充实的。



新角色
美铃如月＆校长先生

美铃如月是“神奇魔法学园”的魔法教师，为了让荒废学业前去冒险的学子们重回学校念书，因而阻住了主角们的去路，她与态猫校长都是动向不明的谜之人物。





广受欢迎的可爱角色造型



在剧情模式，可爱的角色们将充分展现在此展开他的冒险之旅，究竟最后会有什么出人意料的结局呢？

SS 政界立志传

厂商:BGM JAPANI 类型:SLG 媒体:CD—ROM 发售日:6月27日

在这款以政治为题材的“政界立志传”中，玩家最后的目标是要坐上总理大臣宝座。

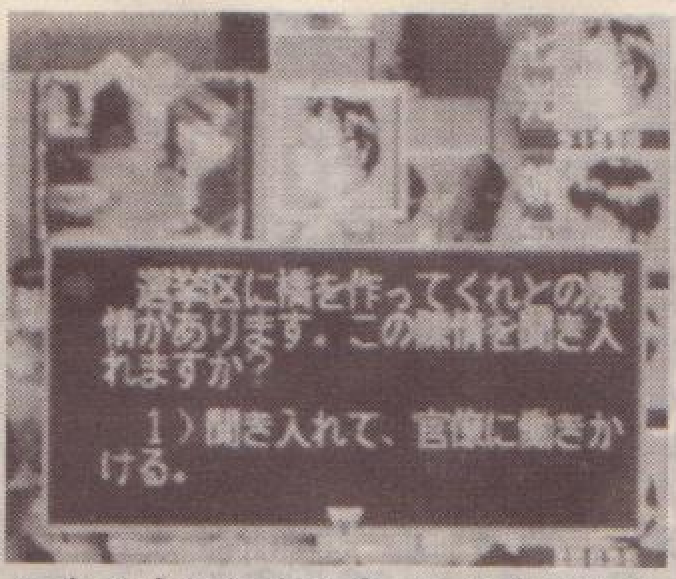
一款能够体验担任政治家之甘苦的益智 SLG 游戏，即将在近期推出与大家见面。最多可由4人来进行团体游戏，不足的人数将由电脑来担任。玩家可一边享受游戏的乐趣，一边来学习处理政治家的工作。若是有幸能够坐上总理大臣的位置，那么将能够听到名政治评论家对您处理政事能力的评断。

游戏的流程

市民地图	身为小市民，可借行善来提高知名度。
↓ 选举地图	若停在加分事件格子上，则有助选票的获得。
↓ 民代地图	以国民代表的身份来展开各种行动。
↓ 大臣地图	在考量仔细后，作出更加重要的政治决定。
↓ 总理大臣	一位角色成为总理大员时，游戏将结束。

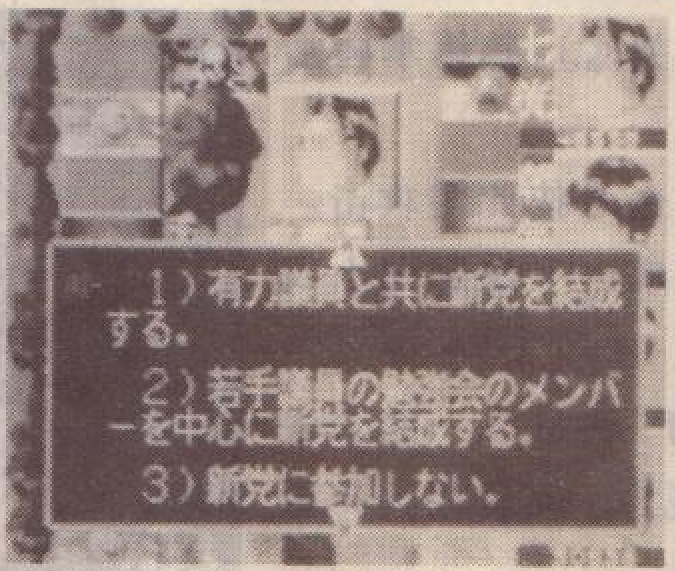

▲掷出3颗骰子，将点数合计后决定玩家前进的格数。您可慢慢享受游戏的乐趣。

选民的陈情



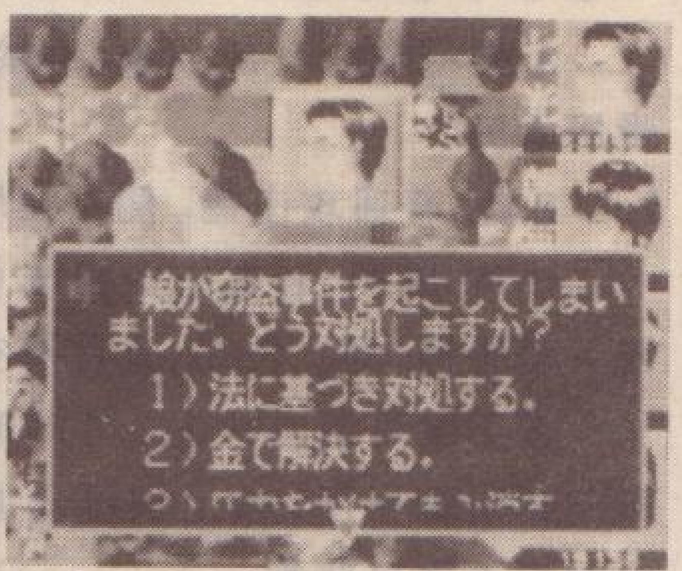
▲为了进行行政改革，必须前往地方上作公共投资，才不会被选民抱怨。

政界重组



▲政界重组后，自己所属的政客也会因此变得不安定。此时您将面临抉择。

自己不祥之事



▲遭遇不详事件时，您将在解决事件的方法上作出最明智的抉择。

SS 鲁邦三世 2

厂商:SPIKE 类型:ETC 媒体:CD—ROM×2 发售日:7月25日

将鲁邦系列作品的基本资料，以“记忆”的形式呈现在玩家面前。

潜入鲁邦之记忆沉眠的探索！

一款将“鲁邦三世”的魅力重新展现的软件即将再度登场，相对于“Ⅰ”以系列作品精华为题材的内容，这回的“Ⅱ”将为您深入探讨介绍从“飞行官动画”到“卡里欧斯多罗城”之间的剧情内容。玩家将在峰不二子的指导下，潜入鲁邦的秘密基地探索。在那儿有许多宝石与秘密档案等潜藏在鲁邦记忆中的资料。如果调查它们的话，便可检索著名的场面与道具的资料。


▲这里是鲁邦的密室。如果调查摆置在电视上或桌上的书，那么就可察看道具的相关资料。



◀在鲁邦图书馆中，将以种种的形式来介绍鲁邦所偷取的宝物及角色资料。

寻找记忆的5个模式

在作品中除收录有鲁邦招牌的喜剧剧场外，还登场有鲁邦迷间题集、角色历史等丰富模式，游戏迷绝对不能错过喔！




▶在娱乐集中，收录有片首曲目外，还可看到许多名场面与动画。

魔界使者

夺回圣物 重振种族

中世纪的苏格兰，有个叫 GARGOYLES 的古老种族，一代一代地生息繁衍着。可是突然有一天，种族的圣物 ODIN 神秘的眼睛被维京人抢走，为了夺回圣物，GOLIATH——种族的领袖超越时空，全力出击！

MD	厂商 BUENA	类型 ACT
	容量 24M	



基本招式、能力及全部宝物一举公开！

A 键：摔投，一击必杀（当然不包括关底），熟练掌握后受用无穷。

B 键：普通攻击键。侧贴在墙上时，也可按此键攻击。

C 键：跳跃，若在空中再按 C 键，可扇一下翅膀向上飞起一段距离，即二段跳，也称滞空。

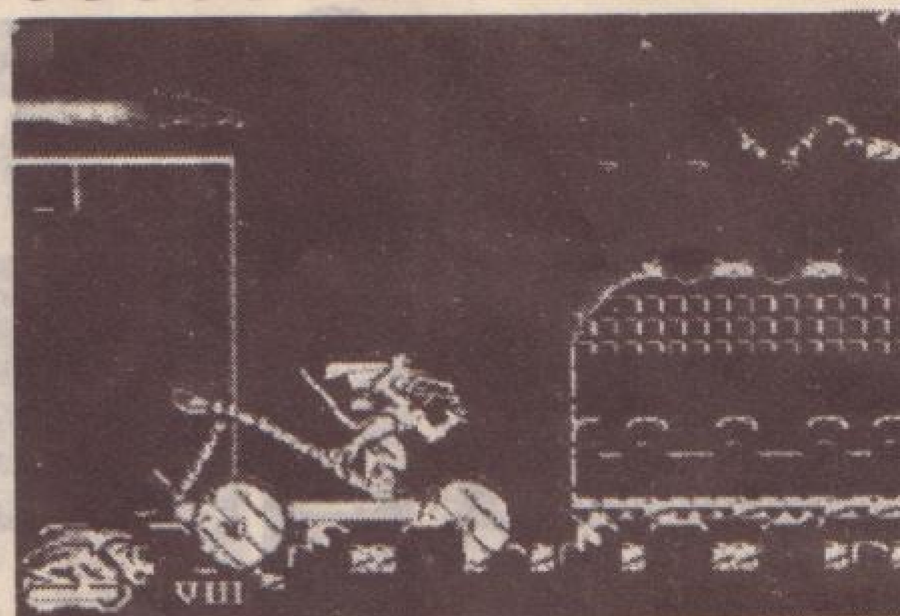
按下键可趴在地上，可向下移视窗，对敌人一些攻击可起到防御作用；按上键可向上移动视窗；倒悬在天花板上时按上键可防御。

跑动中按 B 键为冲撞，可以攻击敌人，撞碎石墙，躲避障碍，越过较宽的沟。

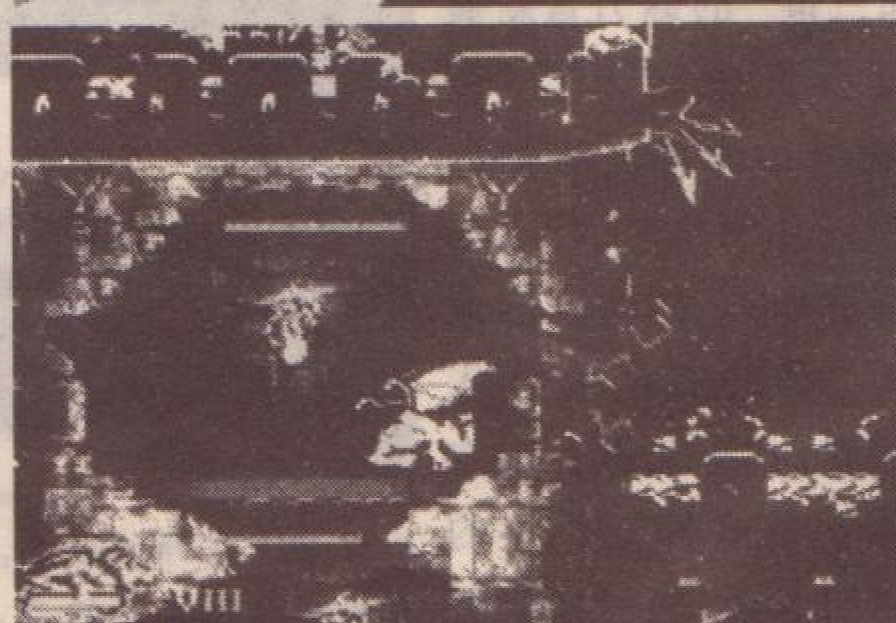
跳起后按下＋A 键，可以攻击敌人，撞碎石桥。

此外，GOLIATH 还会爬墙，荡身。怎么样，功夫还不错吧。

另外，游戏中宝物很多，诸如小金杯加少量血；大金杯加满血；金银币无敌一段时间；魔头加一条命，等等。你能找齐隐藏宝物吗？

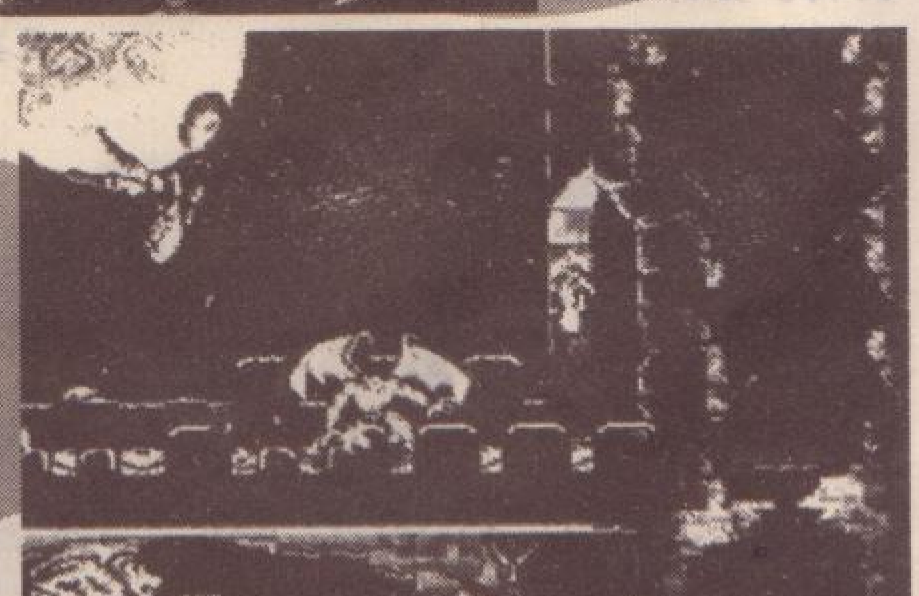

借助抛石车将自己高高弹起


借助空中掉挂物可荡过很宽的沟


『穿墙而过』快去取宝物


能长时间滞空的二段跳


任何地方都能去的攀爬技术


将敌人抓住后狠狠地摔出去

作为魔界使者，GOLIATH 前来拜访“阎王殿”！

EVIL AWAKENS STAGE 1

深蓝色的夜空中飘着黑色的云，零星几处的星光，以及比例失调的月球都给眼前这座阴暗的城堡增添了恐怖气氛。

1—1 几个冲撞躲开了沿途障碍物奔到墙边，爬上墙头，原来沿涂的箭都是这三个弓手射的，杀死他们（如不解恨可在他们尸体上跺几脚）。落下后打死一个飞斧手，在此处趴下可看到下层有一条命，从右上方落下后，再向左撞碎城墙可以吃到。

1—2 爬上悬吊着的开关开右边的门，在门关上前快速通过。两辆弹簧车把 GOLIATH 弹到左边墙头，好爽。冲破敌人封锁闯到 1—3。

1—3 几经波折来到一处两边都是城墙的地方，左右各有敌人把守险要，注意此处要吃掉右侧强壁中的奖命，需从右侧高处冲撞才可撞碎城墙。通过此处后又遇到敌人的弹弓封锁，需算清时间差方可通过，到了顶部，吃左侧的满血后可以与关底决战了。

1—4 伴随着一道闪电，关底出现，当他举起锤子时就要放闪电来劈你了，只要看清你出现的前兆，跃到那里给他一下就行了，如此反复他会很快被击败。他被击败后利闪会一直劈他个不停，自作自受，活该。



▲站在这个机关上，右侧的栅门才会打开，这时必须快速冲过去。

STAGE 2 SIEGE OF THE ROOKERY



▶此处向上是一条秘道。

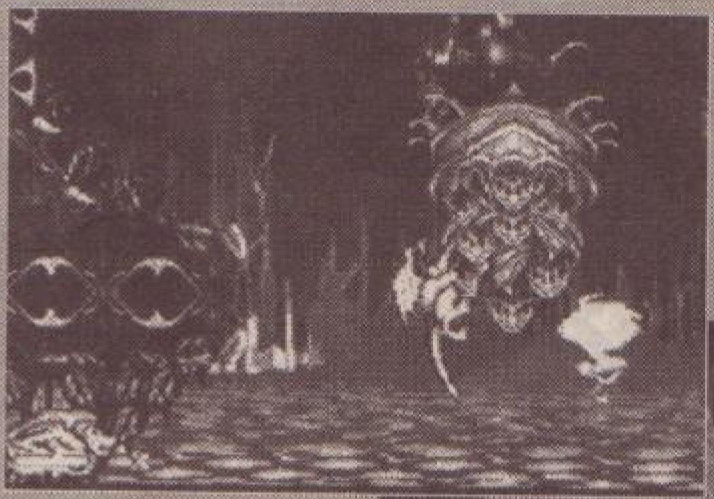
来到了地下，此外是一片红的海洋，岩浆在滚滚流动，下方有物体不时向上喷出火焰，更有阴险的敌人以逸待劳等待你的到来。

2—1 刚刚落下就被两个敌人围攻，用摔投技狠狠教训他们，攀顶躲过火焰阵。吊球是开关，动一下可使蒸气把你推上去。

2—2 上来略向前走几步趴下后可见下层有一奖命，从右方落入下一层，沿最左侧的掉挂物左侧壁爬上去可吃到，此后在 2—2 还有几个这样的地点，可要吃齐哟。

2—3 一上来左上方的小金杯不知如何吃到，望高手指点。连续滞空二段跳接荡身略需要些技巧，注意下方有几个小金杯，先吃完再从上方荡身通过。

2—4 这不是第一关的 BOSS 吗，他又活了，更变身为一个巨人。他使用巨锤砸地九下后，左右两侧的岩石均会脱落，对付他最简单的方法是在他第一锤砸到地上时跳过去快速按 B 键可满血打倒他（有连发键就好了）。他被打倒后，神眼从他体内飞出，不知去向。



火的炼狱

◀在这样的地方行进要十分小心，一旦掉进熔岩，后果不堪设想。



▶别看关底是个巨人，可他实在太不灵活了。

巨人关底

STONE ANDSTEEL STAGE 3

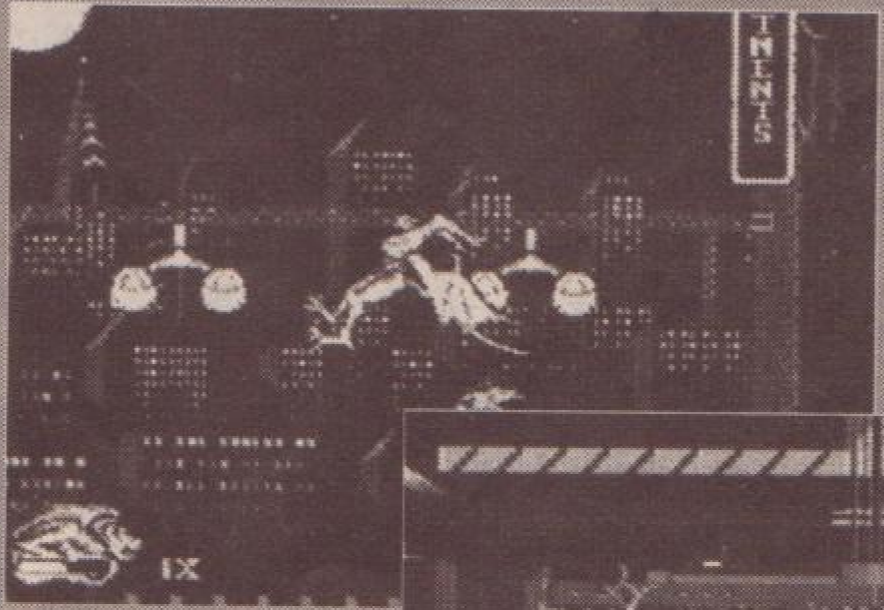
繁华的曼哈顿街道上灯火阑珊，夜色很是漂亮，谁知危机四伏，隐藏着无数敌人。

3—1 神眼从楼顶上撞破玻璃冲出，进入里面可加血，再向右走跳出三个怪物，让他们尝尝摔投的厉害。第一次自己撞破玻璃向下落了几层楼，此处向左一直走有一奖命。借助路灯等物荡身，应好好练习。

3—2 在第一个喷气开关处应先向右撞墙吃掉里面的宝物后再来打开开关，这样可以喷起很高。在空中敌人会派出一些小飞行器向你骚扰，打死后会再出，小心躲避着前进。

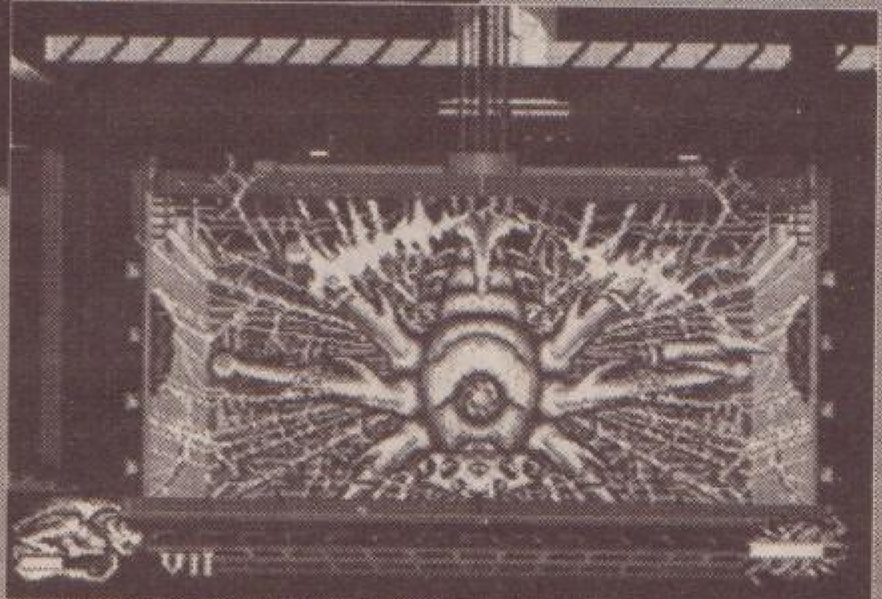
3—3 此关要求熟练的荡身和滞空技巧，要过也是时间问题。跳到楼顶，看到了神眼，它又撞破玻璃逃走了。

3—4 追了过去，在一个快速下降的电梯中，神眼与一小怪物合体，变成一个大的怪物。先在电梯上方打掉它的两条腿，同时及时跃起躲避母体发出的绿波。接着爬到侧面消灭其另两条腿，然后回到顶部落入电梯中对神眼发起猛攻，在它发出光球时间趴下躲避。很快，怪物被消灭，而神眼又逃之夭夭。



纽约夜景

◀在豪华的大楼之间穿梭，对于跳跃的技巧要求很高。

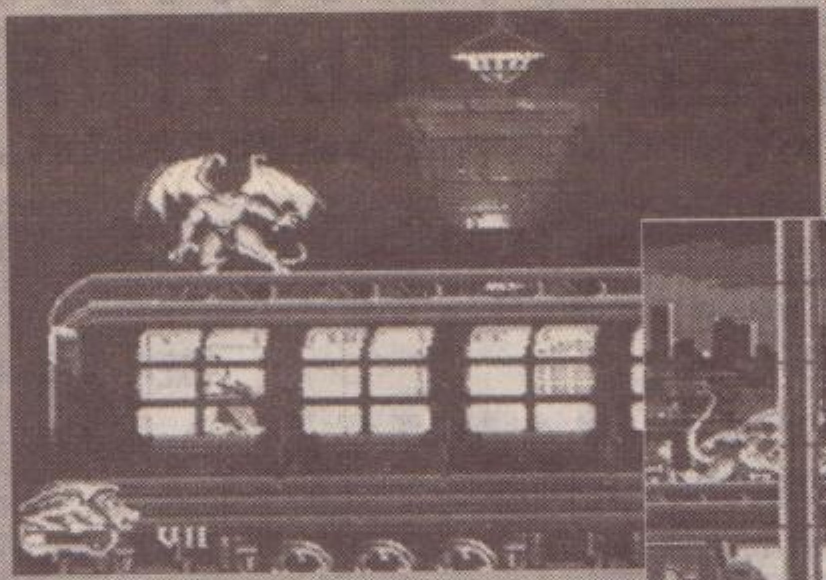


▶虽说电梯中的关底活象一个正在孵化的异形，可打起它来却颇为不易。

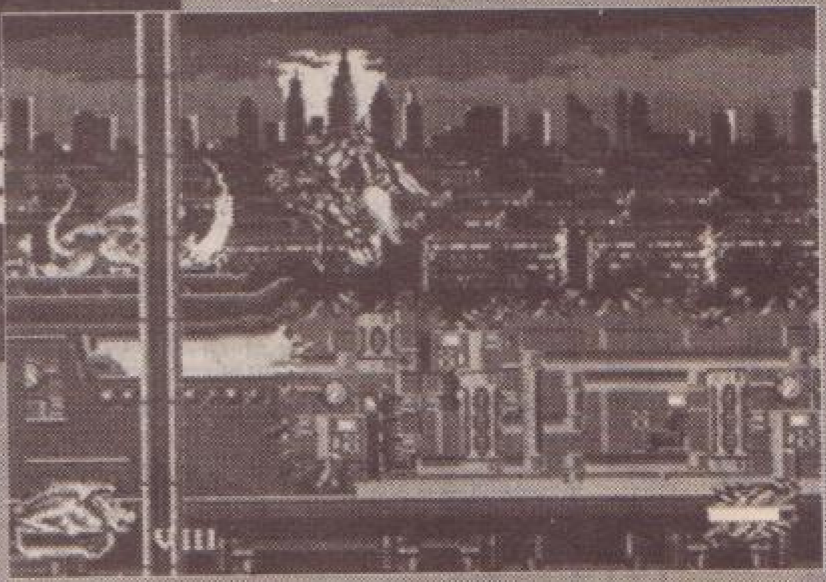
异形关底

EVIL AWAKENS STAGE 1

登上了飞奔的列车的顶部，GOLIATH向车头方向推进，车厢中虽隐藏着不少奖命，但需注意有的车厢内有漏洞，摔下去就一命呜呼了。刚前进了几步，就发现了一种巨大的可怕的敌人，如何对付，请看片头展示动画。在车顶上行进时如听到呜的一声，请留心前方出现的障碍物。关底前的那个怪物可贴在车厢顶上诱使它冲到漏洞中。到了车头，关底是一群背喷气筒的飞人，极易对付。



▶在飞驰的列车上与关底交战，重要的是占据有利位置。



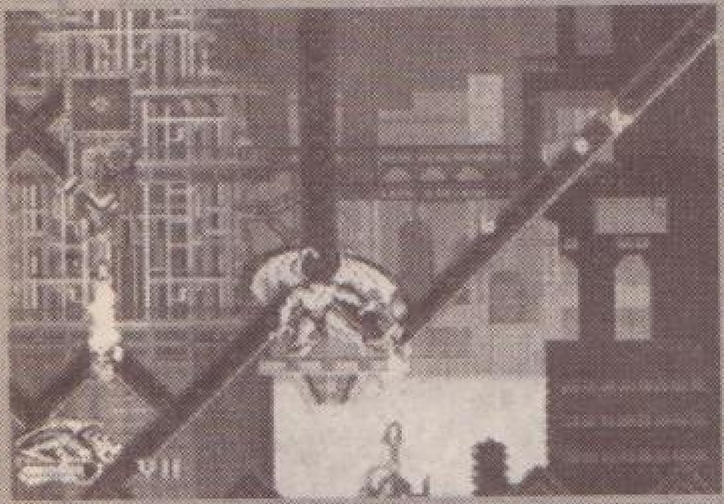
◀列车中虽然有许多宝物，但为保性命，还是不要贪多为妙。

STAGE 5 THE FORGE

进入了一个工厂，下方有熊熊的火焰，又有万丈深渊，火炉中不断向外迸出火焰，墙上的喷火器等着你的光临。虽然困难重重，但这也是最后一战了。

5—1通过敌人的层层狙击（打不过就快跑），攀上了大木块，木块被传送到火炉处，你要机警地在木块的侧面与底下换位躲避火炉中迸出的火焰。然后，倒悬在天花板上爬过关。

5—2本关右下角有一命（GOLIATH在火中略站一下不掉血）。上了浮梯，一个光球在轨道上引着沿浮梯走。光球的轨道固定不变，浮梯可在一定范围内任你自由移动，躲过下方的喷火器，在躲避上方飞行器狙击同时尽量向上走，跳到顶部的传送板上趴好，可高枕无忧了。



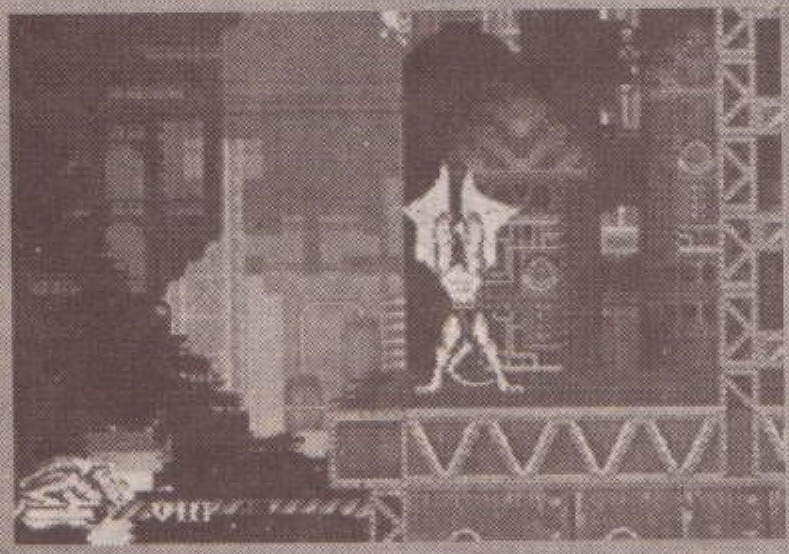
▶要小心喷出的火焰。

5—3跳到传送板上过了火炉阵后，继续踏上新的传送板，注意在本关后期传送板在固定地方会翻，要有心理准备。

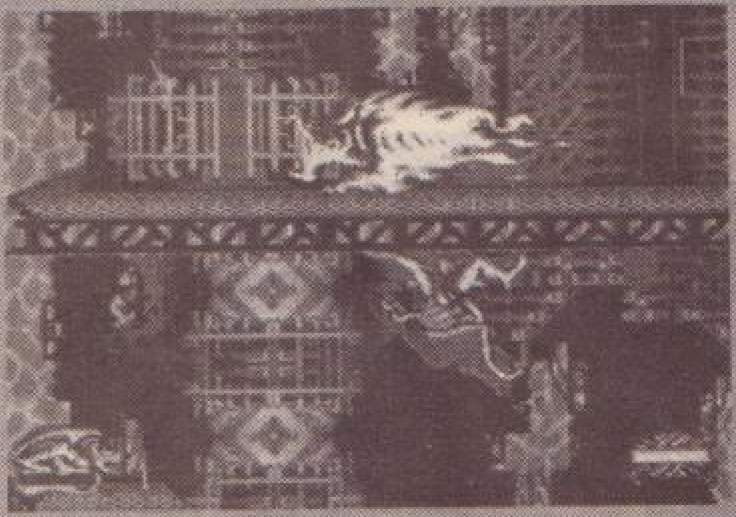
5—4需要极熟练的荡身和滞空技巧，因为稍一不慎掉下去就只有死。到了上方再攀上大木块经过一段长长的旅途，若在途中不幸掉下木块，则应赶快利用冲撞跑回出发点，否则会被四面八方的喷火器连续喷伤。

5—5途中出现很多怪物传送器，从中会不断产生怪物，要用冲撞技才能撞坏它。有些传送器要在传送板上利用有限的距离使出冲撞技才能撞坏。在传送带上跑起来撞坏最后一个传送器后，最后的决战就要来临了。

5—6决战。上来会看到一个与你一样有双翅和尾巴的人，但现在不是与他交战的时候。神眼出现了，打中它一下后，它会撞坏路障并与怪物结合变成恶狗咬你。先倒悬在恶狗所站的地板下，引狗到另一头，再从原路登上地板，尽量飞到恶狗背后猛攻。消灭了三只恶狗后，登上顶层，神眼高悬在屏幕正中，那个本关开始时见到的怪人（还不是和你一样）被吊起由神眼补充能量，用二段跳拼命攻击神眼，同时也可打下准备补充能量的怪人，敌人虽会一些小反击，但不成气候，很快神眼被击落了，但那个怪人还是被补充了一点儿能量，虽然很少，但是掉得很慢（空血后打了七下才死），他会由金光围饶着向你冲来，同时往中央平台上抛下火种，会起三个粗水柱，当他飞到两旁墙上时，也会使墙上着火，你很不容易打到他。笔者总结出的一种方法是，神眼落下时赶快贴到右侧墙上，靠下的位置，他若从旁飞过可按B键打他。他若斜上也飞到墙上，你赶快向中央平台回跳，并在空中利用滞空寻机会攻击原路返回的他，然后再次贴到墙上。终于击败了他。一块石头落了地，放下手柄看结局画面吧。



▶象不象孔雀在开屏。



◀敌人象疯狗一般。



◀最终关底非常难缠。



◀可惜通关画面太简单了。

文/隐藏BOSS 责编/PINSER

勇者斗恶龙Ⅳ

勇往直前 斗杀恶龙

《DRAGON QUEST Ⅳ》是系列作品在FC上的最后之作，游戏的画面可以说将FC的机能发挥得淋漓尽致，剧情则沿续了“DQ”系列一惯的风格——庞杂、事件连续不断，让人感觉主角们精力充沛、充满活力。本文中的插图由文章作者绘制。

FC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 4M	



著名的游戏系列，强大的制作阵容，暑假的好休闲！

第一章 王宫的战士们

在皇族的大陆上出现了前所未有的混乱，世界上的怪兽不断出现，王宫的战士莱安（ライアン）——也就是你，主角——接受国王的委任出城挑战怪物。在离开王城前务必到道具店买一些草药（やくそう），因为作为战士的莱安是不会提升MP的，在HP少时十分危险。

莱安先在王城左下角的屋旁接受一名少女的委托，要找回其失踪的丈夫。走出王城（バトランド），因为LV太低，所以先在周围“欺负”一下史莱姆。提高经验后，便可通过城西的小洞到达分割大陆的灵河北岸，进入不远处的伊姆尔大学（イムル）。与村民交谈后获知学校中有两名小童失踪了，据说西部塔中的怪物干的，可是由于此塔在一个湖中，无法进入。毫无办法，只得到旅馆休息一下，等明天再继续旅行吧。

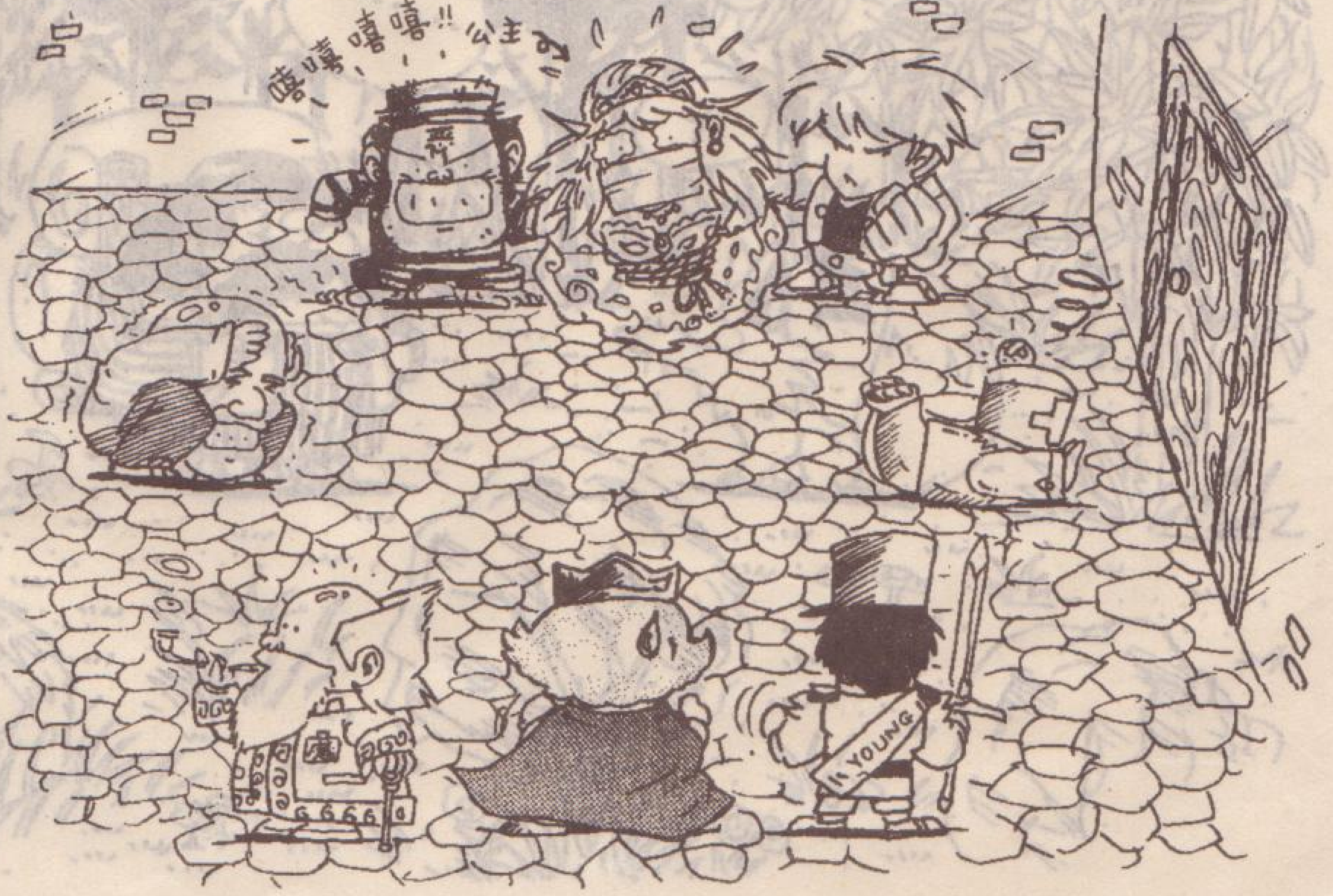
突然，莱安发现教堂旁有一个地牢！进入后发现原来王城少女的丈夫竟关押在此。莱安匆忙赶回王城把少女带到这里，看到久别重逢的情景真是感动。原来少女的丈夫被冤枉拐带小孩而正受牢狱之苦，他告诉莱安到村外路牌东走四格，再向南走四格的树丛中可找到解决怪物问题的方法。莱安大为欢喜，进入树丛的井中，找到一只名叫维敏（ホイミン）的大史莱姆怪物同伴及宝物飞空鞋（そらとぶくつ）。使用飞空鞋即可飞到湖中塔，靠着莱安的勇猛作战，史莱姆维敏在后援补血，终于打败了两只大怪物救回了失踪的小孩。离开时应与下两层的士兵对话，让他回到皇城通知国王才行。把小孩送返伊姆尔大学，回到皇城拜见国王。大陆上的怪物问题暂时得到了解决……

第二章 顽皮公主的大冒险

由于在王宫中太无聊了，圣园城（サントハイム）的公主向父王提出要出外界冒险，父王的爱女心切，当然不答应啦。公主安娜（アンーナ）无法通过城门处士兵的阻拦，只好回到自己的房间。离开皇城总是有办法的，安娜撞开窗台的围栏，跳到了城后的空地上，离开了皇宫。由于担心公主的安全，老者布赖（ブライ）和魔法战士克里福特（クリフト）加入了公主的大冒险行列。建议先在城周围不断修炼，赚取金钱购买装备。第二章的怪物比第一章的怪物强大得多，强大的力量及优秀的装备对将来的冒险有着直接的帮助。经过“几天”的奋斗，即可向北方行进。到达一个叫天普（テンペ）的村子中，发现每一个人都无精打采，原来该村经常受到狮兽的骚扰，还要经常送上祭品以保平安。安娜三人潜入祭品箩中，打倒狮兽，解救了这个村的人们，终于可以购买更新的装备了。

公主一行人继续向北旅行，到达弗雷尔村（フレイール）后，发现很多人围在旅馆周围。原来大赌城安多尔（エンドール）的公主住在此地。进入旅馆后发现大赌城的公主被人劫走，并打伤了神父，发生了什么事呢？

安娜带着疑团继续旅行，在弗雷尔村南边的一个洞中找到一只价值连城的黄金腕轮（おうごんのうでわ）。在夜间交给仍在弗雷尔村中的贼人，他们就把公主放了（公主救公主?）。好人有好报，



天堂任鸟飞

得到了对冒险有极大帮助的盗贼钥匙(とうぞくのかぎ)!!如果此时用瞬间移动回到圣园城,可得知父王说不出话,需要用精灵之药才能治好。虽说还与父王斗气,但是父女情深,为父亲寻找解药吧!

从弗雷尔村向南出发,经过沙漠集市(さばくのバザー)收集情报后,前往沙漠西边的精灵之塔。到达塔顶即可取得精灵之药,回到皇宫交给哑了的父王。国王原谅了公主安娜,决定开放去大赌城安多尔的路,到沙漠集市西边的小廊就可通过了!!进入赌城可以娱乐一番,但不要太上瘾了,忘了冒险大事。进入皇宫后接受五斗士的单挑,当安娜赢了的时候听到皇城的情报,回到圣园城,一切都……?!

第三章 武器屋特鲁尼克

我要发达!这是我们这一章的主角大商人特鲁尼克(トルネコ)的毕生梦想。武器屋的特鲁尼克可以从战斗中拾到各种宝物,还可以对之进行鉴别;在最后一章他甚至增加了召唤巨龙等个人技;而且在此章就可以赚取超过 100000 块的金钱,所以他是笔者在"DQ Ⅳ"世界中最喜爱的角色。

"是上班的时候了!"特鲁尼克在太太的催促声中醒来,开始了新的一天的生活。从家中出来到武器屋工作,一个顾客、两个顾客、三个顾客……真是闷死了!干了一天才赚那百来块钱,不如出外"欺负"一下史莱姆。特鲁尼克为了出人头地,决定到世界各地冒险。

商人特鲁尼克来到了村子北方的山洞中收集宝物后向南行进。进了一个古怪的村里,与村内一隐士交谈并留宿一夜。可第二天发现自己睡在一个空地上,这是什么回事呢?不管他了,先到高沼城(ボンモール)补充装备。在城中的监狱中发现同村一位小伙子,特鲁尼克把瞬间移动草交给他,帮助其逃狱。因为高沼城南边的桥断了,只好回到老家。在村的右上角,被救出的小伙子把他的狗送给特鲁尼克。

带着狗再次来到那个古怪的村子中,小狗与隐士十分亲密,是见到了旧的主人吗?无端住了一宿,才发现这是一个狐狸村。隐士(狐狸)为感谢我把小狗带去与他会面,修好了通往赌城的桥。此时在夜间可以与高沼城中那位一厢情愿的男子相见,可以得到情书一封,是交给赌城安多尔的那位公主的,就是第二章由安娜救了的那一位。当然要回信啦,但不是交还给相思汉,而是给他的父亲——高沼城的国王,结婚期待中。

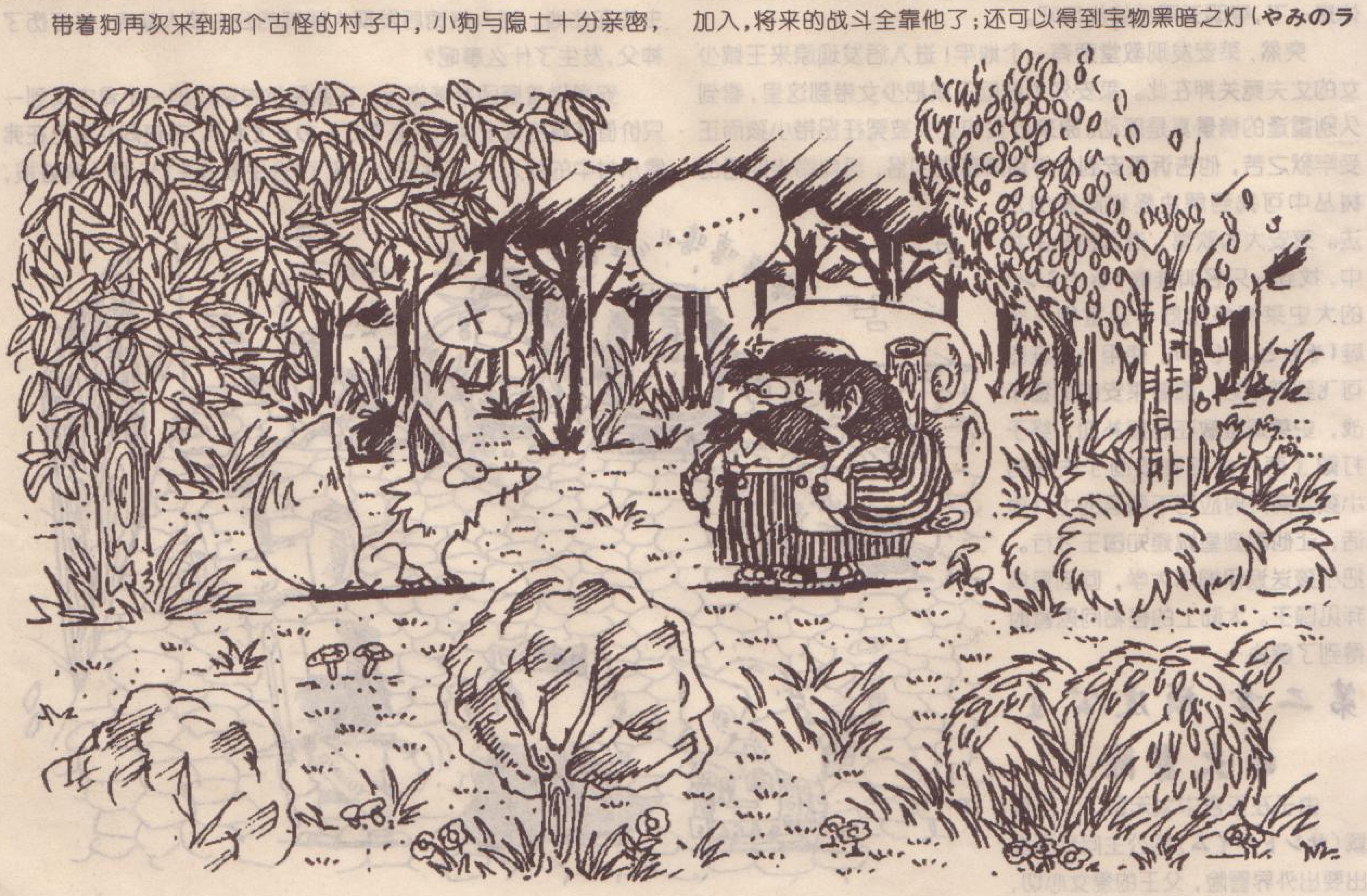
为了赚钱,继续冒险!特鲁尼克来到一个由荆棘围住的洞中取得一件银之女神像,把他交给赌城右在门旁的大屋中一老头,他会给你两万块钱的。现在只要有足够的金钱,就可以买下赌城左下角的一幢房屋(先有个心理准备,是很贵的哟)。赚够钱,买了房子,就可接老婆孩子来,不过又没钱了……真不幸。

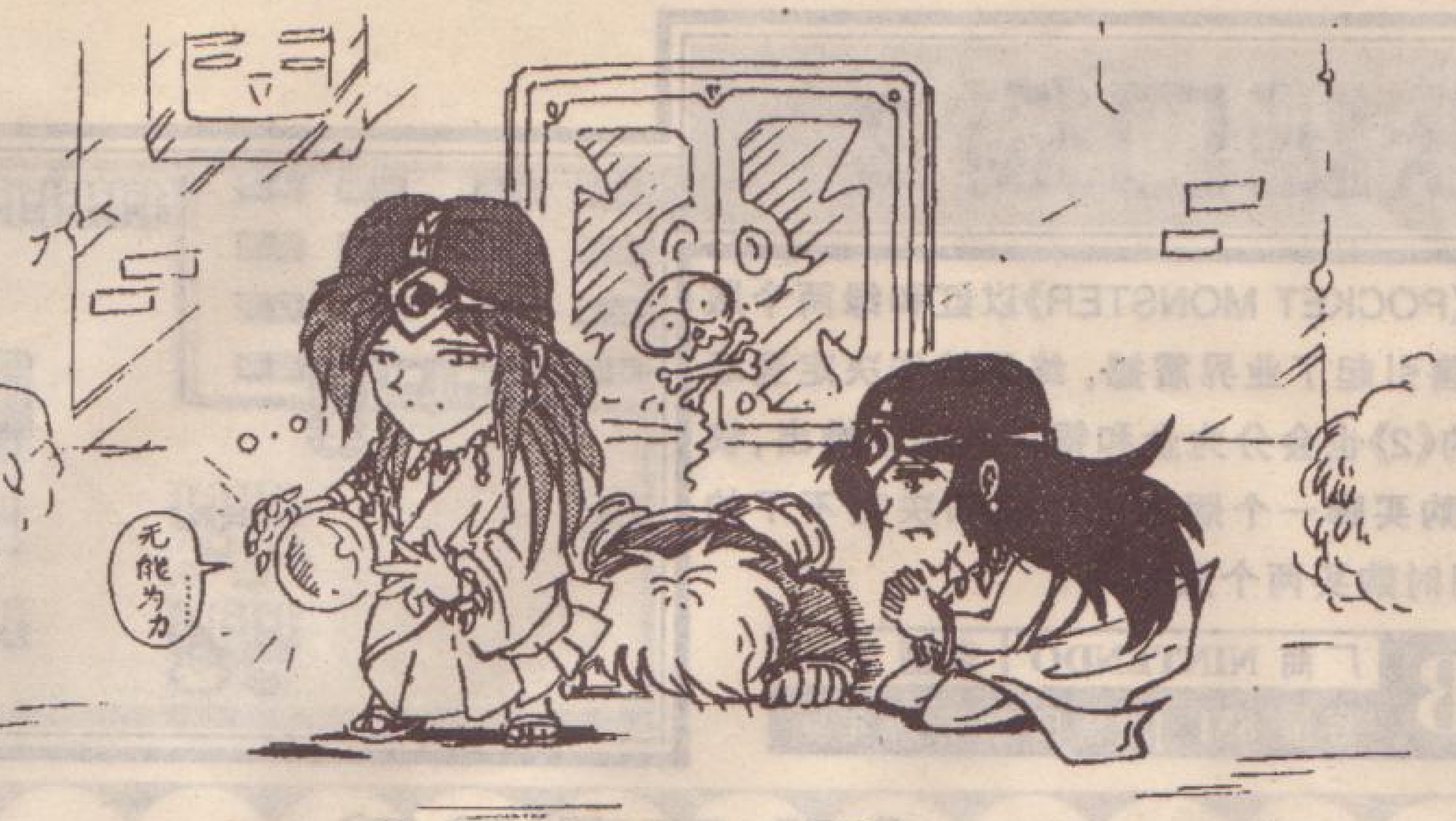
为了开发新的市场(冒险地?)必须打通通往另一个大陆的遂道。遂道只开挖了一半,里面的老头索要 6 万块钱,抢劫啊!!可恶的老头!!!6 万块钱,怎么赚呢?!给你一个捷径吧,可接受赌城国王的任务收集钢剑(はがねのつるぎ)和铁甲(てつのよろい)两种装备给特鲁尼克夫人。赚够钱,就可以到隧道中把钱都贡献给了这老头(笔者可是用了一个多小时辛苦赚来的辛苦钱啊!)。为挖一个小小的洞,何苦而来呢?!化悲痛为力量吧,告别亲子进行新的大冒险吧,特鲁尼克!!!

第四章 咱的"蛮族"姐妹

这一章开场的表演是蛮吸引人的,不过主角这两位大小姐就只能用一个"弱"字来形容的,也就是说需要拼命的炼级才能顺利通关。因为初段实力太弱,所以会十分辛苦,请努力吧。两姐妹出外冒险,想必是不想当一世跳舞小姐。当修炼得十分满意后,即可向北方进军。进入卡米斯(コーミズ)村可以修整装备,收集一下情报,两姐妹的父母就葬在此地。

到村西北方的一个洞穴中可以使一名叫奥林(オーリン)的盗贼加入,将来的战斗全靠他了;还可以得到宝物黑暗之灯(やみのラ





回到科南贝利港口，与商人交涉，取得船就可以进行全世界大航海了!! 记录后向港的右下方航行，到达一个全世界最大的旅馆玫得斯（ミンドス）。步入旅馆，发现第二章的魔法战士克里弗特病倒在此，须到大陆东南方的雪原之洞取得解药方可脱离危险。此时老者布赖会加入我们寻药的队伍。另外，与旅馆外的的讲课先生交谈可以取得世界地图，图中打×的地方即是天空之剑（てんくうのつるぎ）的所在地。

在雪原之洞取得帕蒂吉尔之种（パテギアのたね）后，应当交给耕地之地索莱塔（ソレッタ）的国王制成解药（パテギアのねつこ）。耕地之地索莱塔在雪原之洞北方不远处。回到大旅馆救醒克里弗特后，第二章的“同仁”全部成为伙伴。然后从耕地之城索莱塔出发，向东航行到达第四章的大陆。记得第四章两姐妹在这里惨败吗? 这次是来复仇的! 可是怪兽把守的魔法城雷欧王城的门无法进去? 到原招收盗贼奥林的电梯洞中调查一个空箱就可得到开启魔法门的魔法钥匙（まほうのカギ）。把钥匙放在这么一个地方，其用意十分恶毒，笔者费了九牛二虎之力才把钥匙找到……取得钥匙可向魔法城进军了!! 战胜狮头怪，同时可收到第一章的战士莱安，此时此地全员集合了!!!

ンプ）及静寂之玉（せいじやくのたき）。两姐妹和奥林来到岛西北边一座十分荒凉的村庄阿泰姆特（アッテムト），使用黑暗之灯还可以与死灵交谈，进入村中的矿井务必取得宝物炸弹一枚。把必要的宝物收集到手后，即可进入魔法之城——雷欧王城（キングレオ）。利用盗贼奥林的技能把魔法门打开，在魔法之城东南角的一个房间左边的凹位中使用炸弹。房内的人会走到一个暗房，跟踪入内会遇到统治此城的怪兽。因为此怪十分顽强，必须使用静寂之玉才能顺利战胜! 但……更强的幕后强敌出现，结局……失败后从监狱逃走，并在途中取得船票。从地道逃脱后，还是被守城士兵发现，奥林奋力抵挡士兵，玛妮亚姐妹（マーニャ）才得以逃脱。两姐妹为了离开这个伤心之地，在哈瓦利亚（ハバリア）城乘船离开，向着新的世界冒险。

第五章 引导者们

终于，期待已久的勇者登场了!

在美丽的大陆的人们正过着幸福的生活。但另一方面，魔族已预感到威胁其称霸大陆的救世者已经出现。大魔王迪斯皮萨罗（デスピサロ）亲率大军降临勇者居住的村庄，誓要把年轻的勇者消灭，以除后患。村民们为保住世界的希望——勇者的性命而奋力抵抗，勇者的姐姐辛西亚（シンシア）更变身为勇者的样子加入抵抗，但这一切只是徒劳……

幸好年轻的勇者躲藏在地窖之中，逃过大难。为了正义，拯救世上受苦的人们，勇者开始了前所未有的正义之战。

勇者在其村庄下方隐士居住的房子中拾到必要的金钱及冒险用品后，来到布兰克城（ブランカ）。在城中得到有关魔王及大赌城的情报，在城中修整一番即可和西行前往大赌城。在大赌城安多尔可以吸收第四章的两姐妹做同伴。走进皇宫还可以见到由第三章的大商人特鲁尼克撮合的一对新人的婚礼呢。用瞬间移动回到布兰克城向东方出发，在大陆东部边缘的洞穴中把信仰之心（しんじるにころ）得到手。进入沙漠入口处可以使马夫霍夫曼（ホフマン）加入，并可以得到一辆马车横穿沙漠。

南跨沙漠后可到达一个有导游的村庄阿奈尔（アネイル）村，里面的两间旅馆为争生意尽出法宝，可见市场竞争之激烈。继续向南旅行就来到了科南贝利港（コナンベリー），一路上听到许多有关第三关商人的事，想乘船出海就要乘坐商人的船。在科南贝利港东方的塔中可以遇见商人特鲁尼克，并答应其要求。收拾了塔中作乱的怪兽后，把塔内取得的火种（せいなるたねび）放入塔顶的火盘中，使塔回复光明。

将来的战斗交给玩者您自己了，但个别的重要宝物还要说清楚：

（1）监狱之匙（さいごのカギ）的取得：在第一关战士的出发城バトランド前的灵河乘船深入，到达一山脉前的凹处使用熔岩之杖（マグマのつえ），进入布尔格花园城（ガーデンブルグ），如无意外即可得到!!

（2）气球的取得：进入爱意城（ラバーサイド）的皇宫顶层，在会议室座位上使用变身的杖变成怪物静待两分钟，等魔王出现讲一轮耶稣后前往河边村（リバーサイド）。与里面一商店的小伙子交涉，休息一天即可取得可以到处乱飞的气球了!!

（3）四神器——天空的圣物!

①天空头盔（てんくうのがふと）：到蒙芭芭拉村（モンバーバラ，大剧场）找到叫帕农（パノン）的人，把他放在第一位去斯坦夏拉城（スタンシアラ）与国王相见，国王就会赐给你天空头盔。

②天空之盾（てんくうのたて）：在圣园城（ガーデンブルグ）取得究极钥匙（さいごのカギ）后，在城中到处找一下就会找到的了。

③天空铠甲（てんくうのよろい）：从斯坦夏拉城（スタンシアラ）向西航行，放在一个海边被山分隔的水洞之中。

④天空之剑（てんくうのつるぎ）：取得气球后前往世界树的所在地，只用三人的队伍象小虫一般爬上树顶，可救出树上的一位天空之城的漂亮小姐，同时亦得到最后一件神器——天空之剑!

（4）微型古钱（ちいさなメダル）：利用在世界各地寻找到的微型古钱可到取得天空铠甲的洞穴下方的一个小城中换取利害的武器，笔者只找到 27 枚，希望各玩友能找到更多的古钱。下面是换取的价格：

てんばつのつえ	1	（天罚之杖）
しあわせのぼうし	4	（幸运帽子）
きせきのつるぎ	6	（奇迹之剑）
はぐれメタルヘルム	20	（???）

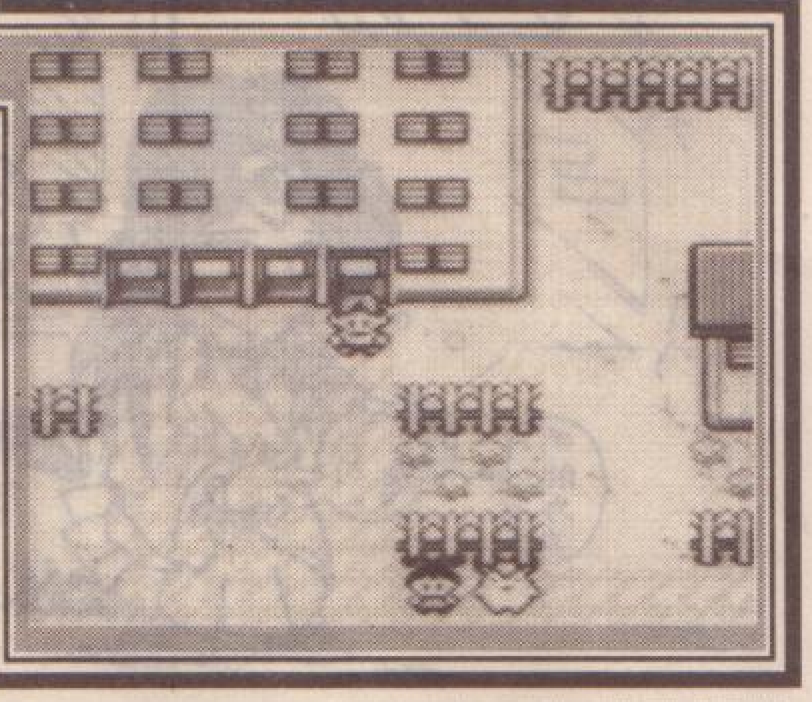
文、图/杨伟津　责编/PINSER

妖怪口袋 2

口袋多多 装满妖怪

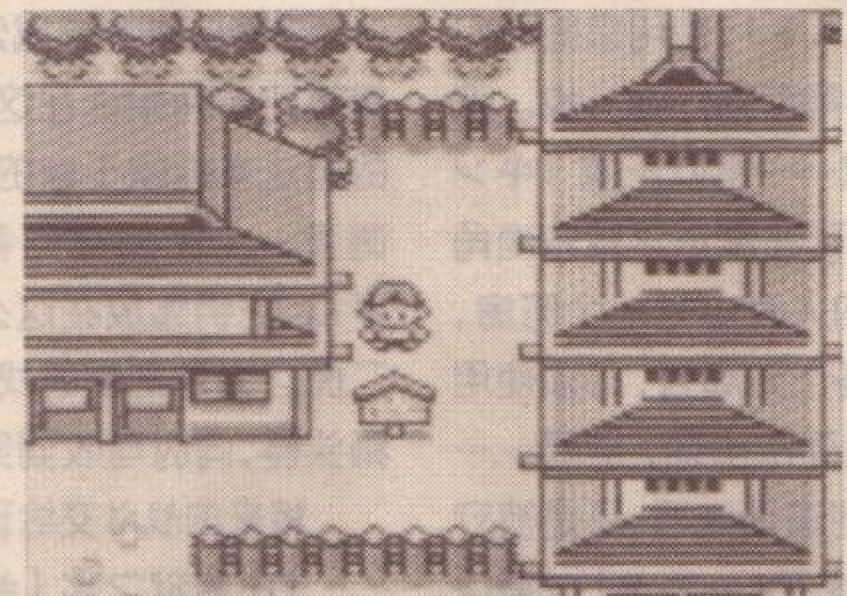
当初《POCKET MONSTER》以红和绿两个版本同时发售引起了业界震撼，终于续作决定登场了。今次的《2》也会分为金和银两个版本推出，快考虑一下购买哪一个版本吧！假如决定不了的话，那便同时购买两个版本吧！

GB	
厂商 NINTENDO	类型 RPG
容量 8M	发售日 预定 97 年夏



《POCKET MONSTER2》终于登场了！

虽然已推出了一段日子，但受欢迎程度依然未有减退的大人气 RPG《POCKET MONSTER》，是一个把袋装妖怪捕获后，利用战斗将之培育的游戏。作为续作的 2 代的故事是讲述身为主角的少年，由于听闻另一名少年已完成了袋装妖怪图鉴，因此便出发去收集袋装妖怪。今次游戏的重心当然仍是收集袋装妖怪，而今次更会以新系统为中心，为大家介绍《2》的魅力所在。



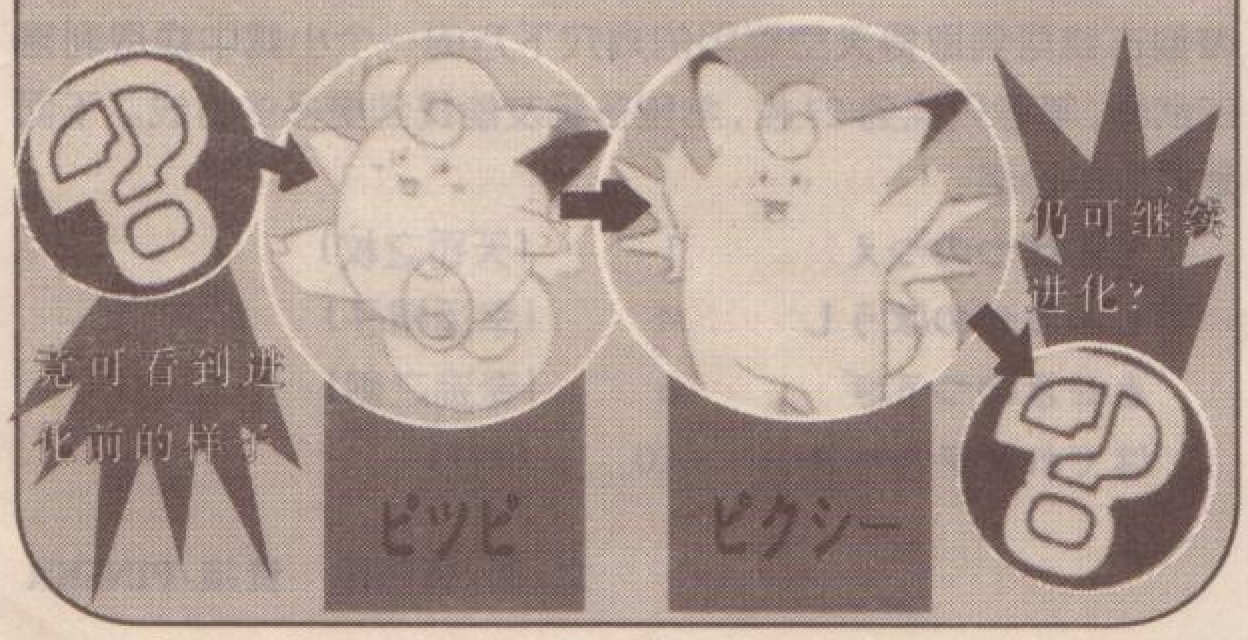
▲这个"OLD CITY"给人的感觉就好象到京都、奈良作毕业旅行一样，今次也会有各种充满特色的城市登场。

▼故事从这里开始，那里有着跟动画版主角一样的帽子，难道这就是训练节的证明？



可以了解进化前的状态

在这一集中，各位可以清楚知道上集登场的妖怪在进化前的形态。就以ピッピ为例，ピッピ是会进化而成为ピクシー的。假如把这头ピッピ移至《POCKET MONSTER2》的话，便可看到它在进化成ピクシー之前的状态了。此外，在上集中ピクシー已是进化的最终形态，而在这一集中，它仍有进化成其他妖怪的可能性。至于会进化成那一种妖怪则仍然未明，不如由各位亲自确认相信会更加有趣。此外，也请留意一些上集中没有进化的妖怪。总之如能趁现在集齐上集中所有妖怪，到《POCKET MONSTER2》推出时定能享受到更大的乐趣。



会生下小孩?

在上集中，只有ニドラン这种妖怪有雌性和雄性之分。而在今集中，则所有的妖怪都会分为雌性和雄性两种，相同种类的袋装妖怪可以透过生蛋来增加数目。因此就算是很难遇上的罕有妖怪，只要找到雌性和雄性的话，也可以大量繁殖。至于上集收集了的妖怪如何分辨性别则仍是未知之素，但是在游戏中只得一头的妖怪又如何将之增值在上集中。玩者跟朋友合作是十分重要的，要尽量利用通往交换来完成妖怪图鉴吧！

内藏时钟机能

在这一集的盒带中，原来藏着时钟机能，不过游戏中会如何运用此机能则仍是未知之数。

最大可能是会配合上面介绍过的生蛋系统使用，是否从生蛋到孵化的时间也由里面的时钟决定？

另外，相信也会有一些必须在晚间先会遇上的夜行性妖怪。不知会否有一些跟妖怪无关，纯属剧情的事件呢？比如必须在指定时间到指定地点去，便会有事情发生的这些跟时间有关的事件。

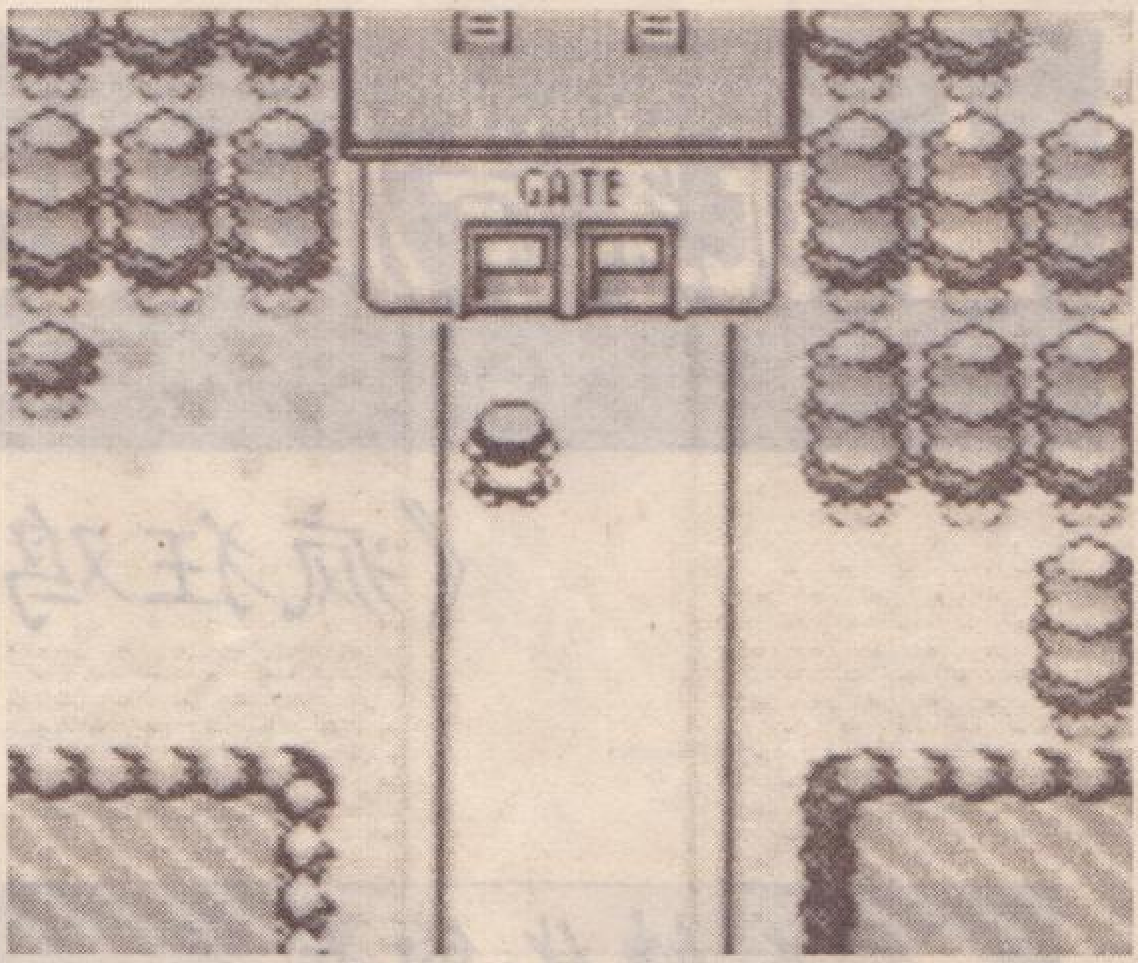
（更正声明：本刊上期〖第7期〗的第 14 页中右图由于计算机操作错误，该图为不相关图片，特此更正致歉!!!）

现在机能也经过了强化

在《POCKET MONSTER2》之中，除了追加了各种不同的新机能外，现有的机能也经过强化后加入在游戏中。现在会为大家详细介绍已公开了的新机能，让各位亲自确认一下，追加了什么新机能及新要数，更会介绍在这一集中新登场的妖怪。

新技大量追加

在上集中已有大量不同的技巧给妖怪使用，而今次技巧的总数更会增加至200种类以上。除了新登场的妖怪之外，上集的妖怪也会学懂新的技巧。另外，连战斗时的画面也会大大改良。



◀发现了神秘的闸门，到底是市镇的入口，还是什么特别的设施呢?无论如何也要进去看个明白。

也可跟上集作通信交换

使用双打线来交换妖怪及使之对战的机能，在上集使用时曾获得好评，故此也会把这机能移入今集中，不论是什么颜色或是那一集，也可进行交换。至于对战方面，则不论颜色，但双方必须使用同一集来进行对战。故此假如想以上集的妖怪跟《2》中的妖怪对战的话，便必须先把妖怪转移至第2集的盒带中。

由于上集的妖怪可全部转移至第2集中，所以也不会白费了各位养育的心血。但要注意的是把《2》中初登场的妖怪转移至上集的情况，假如这头妖怪曾在上集中登场便没有问题，但如果是在《2》中初登场的妖怪，由于上集中并没有它的资料，因此便不可作转移了。至于可否以妖怪以外的东西来交换妖怪，或是通信方面有所进化而令妖怪出现变化，则仍是未明，如果各位想知道得更详细的话……便要以多点耐性稍等……下吧!

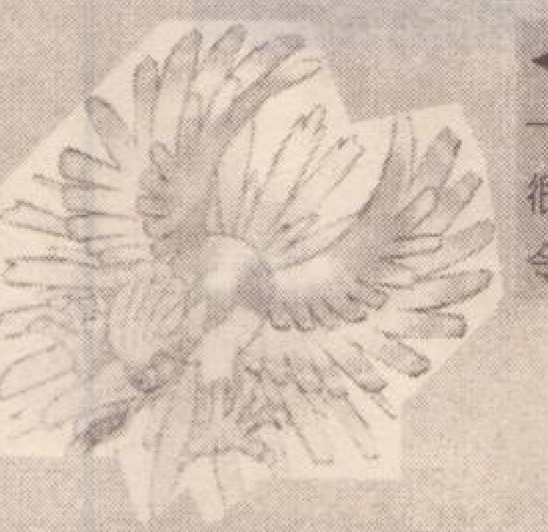
新的交通工具，滑板登场

在上集登场的单车，是一种可比平时的移动速度增加1.5倍的方便交通工具，而今次除了单车之外，也决定会有滑板登场。除了可以比平常时更快的速度来移动之外，也会有些必须要有滑板才可到达的地方。相信各位也已很心急想知道在那里取得，与及取得后可到什么地方去。

另外，上集中也可以使用妖怪的技巧了。在空中通过水面，故此今次会否追加新的妖怪技巧用作移动手段，或是滑板以外的新交通工具，也很令人关注。

新的妖怪陆续登场

登场妖怪的数目，暂时预定会有250头以上，比上集多出很多，而妖怪图鉴也会追加新的机能，今次则率先介绍其中四头。



◀拥有传说中妖怪一般的外型。战斗力很高，无论如何也要令它加入喔!



◀混合之后的样子，擅长使用电子系的技巧。



▼它的特征是坚硬的身体及长牙，予人很有力量的感觉。

▶从ヤドン及ドラン进化而成的妖怪，除了名字相似外，样子也很相象。



超级机器人大战史

——THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.1

日本是一个机器人泛滥的国家，走三步路就有一个研究所，走五步路就有一只在破坏城市的机械兽，再走下去就可以看到满街满城的博士和机器人驾驶员。

我想，在现实时空的“超级机器人大战”世界，或许就是这个样子的吧！

日本卡通这近二十余年来，创造了上百个机器人捍卫地球的传奇故事；没有人会去计较说：哪来那么多想征服地球的野心组织、高科技研究所、博士和机器人呀?！不过，应该有人曾想过，这些历代以来的机器人，在它们完成使命引退之后，到底要何去何从呢?

还有没有人想到，如果地球某一天遭遇到了更强大的侵略者时，让所有曾经保卫地球的机器人集合组织成军团一同对抗，那会不会是一场很精彩壮观，而我们当观众的又能毫发无伤观看的战斗呢?

有呀！电玩界的非主流异色作品“超级机器人大战”就是了！在它出现之前，喜欢机器人的你怎么也想不到吧，这个集各家机器人于一身的构想竟然是借由GAME率先达成了这个统一整合的目标。

对了，为何要说“超级机器人大战”是电玩游戏里的非主流异色作呢?首先，相信热衷此游戏的玩家，基本上对日本卡通的涉猎应该有某一种程度之上，再者多半是冲着机器人的魅力而来的。许多玩家都玩过这款游戏，但能坚持玩到结局的人少之又少。换句话说：“超级机器人大战”对他们来讲，只是个凑凑流行热闹的“体验版”游戏而已；只因为，玩家对于各个机器人的原始故事背景的了解太少，而无法投入其中。

其次是，现在电玩业界内外，虽然没有正式的说法，但明眼人都看得出来，江湖老大的地位似乎已经确立。“FF系列”、“DQ系列”或是“超级马里奥”系列目前仍称霸一方，号令天下；我们姑且将这些最具有人气与口碑的游戏，这些足可颠覆业界势力平衡的游戏，称之为“主流派”的电玩游戏，应该是实至名归吧！相比之下，“超级机器人大战”有与它们抗衡的力量吗?

的确，我们不得不承认有酸葡萄的心理，“超级机器人大战”为何不够资格被称为“名作”呢?不过，玩游戏的目的应该不在于是否要在乎“名牌”、“主流”、“当红”，重点是在于，玩家能否体验到了真正的乐趣。

相信许多玩家初踏入电玩领域的启蒙游戏就是这“超级机器人大战”，并深深被其中的魅力吸引，同时也领悟到它能令你上瘾的那股惊人力量多么地可怕，这些原本都是曾经听闻，却又无法理解的现象。

也就因此，“超级机器人大战”成为许多玩家认定的第一电玩“名作”，只因它令我们体验到了无穷的乐趣。

相信各位读者们也都拥有被自己所肯定的“名作”吧?可是，很抱歉，今天这个场地已经被“超级机器人大战”给包租下来了，在这里除了机器人的话题外其它一概不谈，也请各位看官们容忍即将开始的放肆；至于无心“恋战”或鼓吹“反战”的读者们，就只好请各位暂且忍耐吧！



机器人大战系列发展史

超级机器人大战	(1991.4.20)	GB
第2次超级机器人大战	(1991.12.29)	FC
第3次超级机器人大战	(1993.7.23)	SFC
超级机器人大战EX	(1994.3.25)	SFC
第4次超级机器人大战	(1995.3.17)	SFC
第2次超级机器人大战G	(1995.6.30)	GB
战斗机器人烈传	(1995.9.1)	SFC
魔装机神	(1996.3.17)	SFC
第4次超级机器人大战S	(1996.1.26)	PS
新超级机器人大战	(1996.12.13)	PS
新超级机器人大战特别版	(1997.4)	PS
超级机器人大战F	(1997.8.29)	SS
真·机器人战线	(预定98年)	PS

现在我们用“过去”、“现在”和“未来”的模式，和各位读者一起分享心得与经验，或许您是深藏不露的“超级机器人大战”的超级 FANS，也请您对此漏洞百出的文章包涵见笑，至于本文所要介绍及讨论的部分，将会分作以下几大项：

A.“超级机器人大战”的故事背景演变。

B. 辉煌的超级机器人战史博物馆。

C.PS 去年大作“新超级机器人大战”的作战回忆录。

D.“第 4 次机器人大战”的最终究极完全攻略(?)

E. 充满趣味的内幕情报大公开。

F. 您心中理想的超级机器人军团名单。

希望各位能与我们“奋战”到最后。

Ⓐ “超级机器人大战”的故事背景演变

当 1991 年 4 月 20 日，GAME BOY 的“超级机器人大战”(以下简称‘第 1 次’)开始发售时，没有人可以料想得到，这款游戏在日后的惊人发展吧?

故事叙述宇宙怪兽基尔基尔刚在地球上设立了无数的电波发射塔，播放出怪电波控制了地球上的超级机器人，但其中有少数机器人幸免于难，幸存下来的机器人于是联手展开反击。一方面要从敌人手中救出可以成为盟军的机器人同伴，另一方面则同时逐个破坏发射塔；玩家必须经历过十三个舞台的战斗，并以打倒敌人首领基尔基尔刚为最终目标。

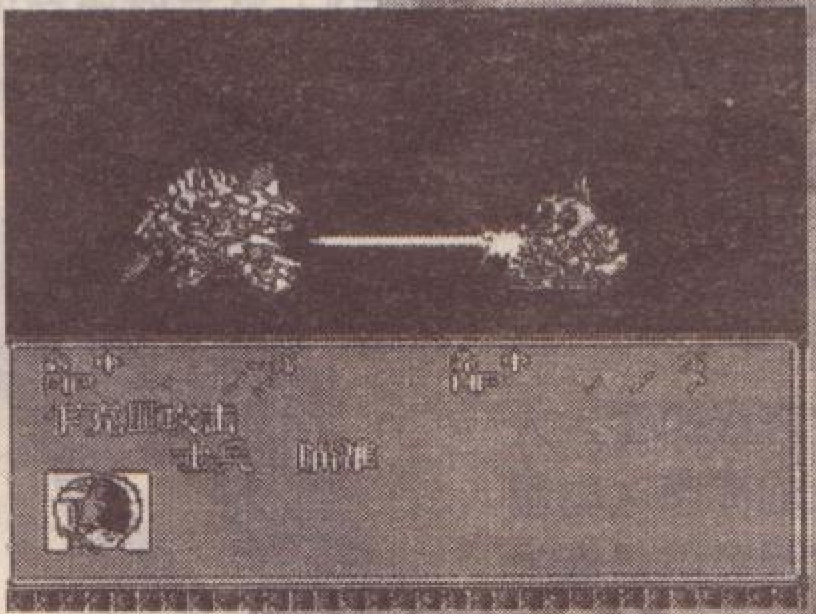


由于是第一个作品，整体来讲不是个可以让人有什么好评价的游戏。其次是“第一次”的系统不同点，在于机器人是独立行动的，并无驾驶员；且精神指令也只有玩家一开始选定的“主将”机器人才能使用。现在要买到这游戏的原版卡带，几乎可以说是“MISSION IMPOSSIBLE”了吧！



约半年多之后，也就是 1991 年的 12 月 29 日，“第二次机器人大战”(以





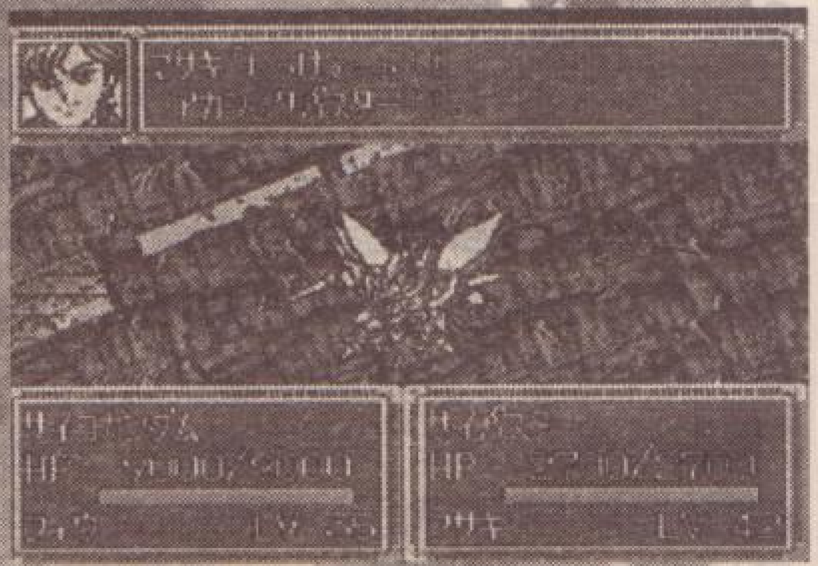
下简称‘第二次’)在红白机上爆发了。而也是从“第二次”起，整个“SRW(‘超级机器人大战’的英文缩写)”的故事发展才开始有了一个明确的路线。这次的作品是描写由天才科学家本·卓尔达克所领导的 DC(**ディバインクルセイダース**)“圣十字军”，对抗众家超级机器人军团的模式，在之后的续作里也持续延用着。而 DC 这个名词，也因此成为“SRW”系列中时长期反派势力代表，就象“变形金刚”中的狂派一样。

在“第二次”里的几个特定角色，也成为后来续作的出场常客，如魔装机神塞巴斯塔与安藤正树、格兰森与白川修、DC 夸耀的“头目级杂兵”机器人瓦尔西文等，只要“SRW”有新作，就几乎少不了他们亮相的份。

按着好久后的一年半，1993 年 7 月 23 日，“其貌不扬”却竟然“一举建功”的“第三次机器人大战”(以下简称‘第三次’)开始发售，而这也是“SRW”值得纪念的超任第一作。

在“第三次”的故事中，萨比家族接掌了在“第二次”最后战死的本·卓尔达克一手创建的 DC，继续着征服地球时的野心计划。而超级机器人部队也组织了“隆多贝尔(**ロンドベル**)”与之对抗；但是，从宇宙深处出现的神秘外星人“审判官(**インスペクター**)”，宣布对地球宣战，使得“隆多贝尔”部队面临了空前的危险。





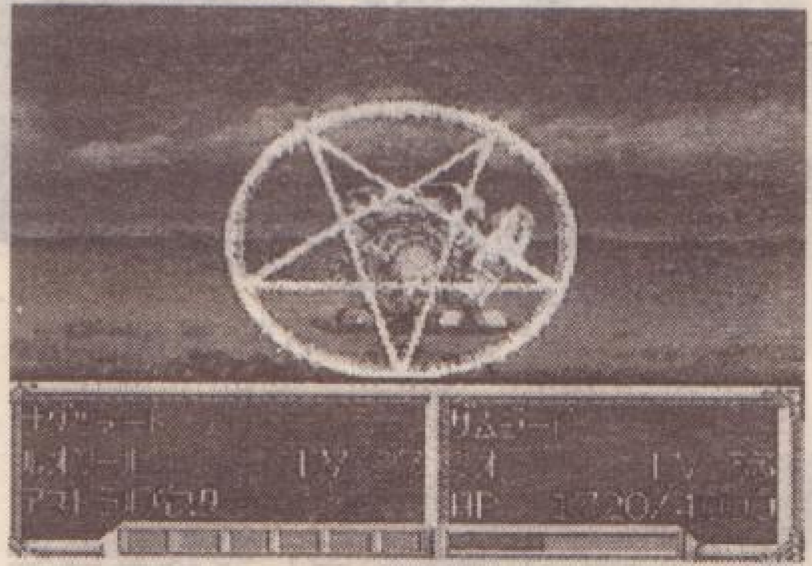
“第三次”其实可以说得上是，一举让“SRW”系列响彻云霄的代表作。包含操作的顺手度，环环相扣的流畅剧情、紧迫又扣人心弦的战斗过程，几乎项项皆可拿到满分，的确是个不可多得的杰作游戏，保证值得买回家珍藏。而更重要的一点是，“第三次”将“第二次”率先引用的“固定驾驶员”制，改良成“可更换驾驶员”制，这个体贴玩家的设计大大地增加了游戏的乐趣及发展性；负责承包开发的 WINKY SOFT 在“第三次”上的表现实在是令

人赞赏。

以“SRW”系列的整体表现来，笔者的“偏见”认为，“第三次”应是其中评价最高的，其次才是“第四次”。



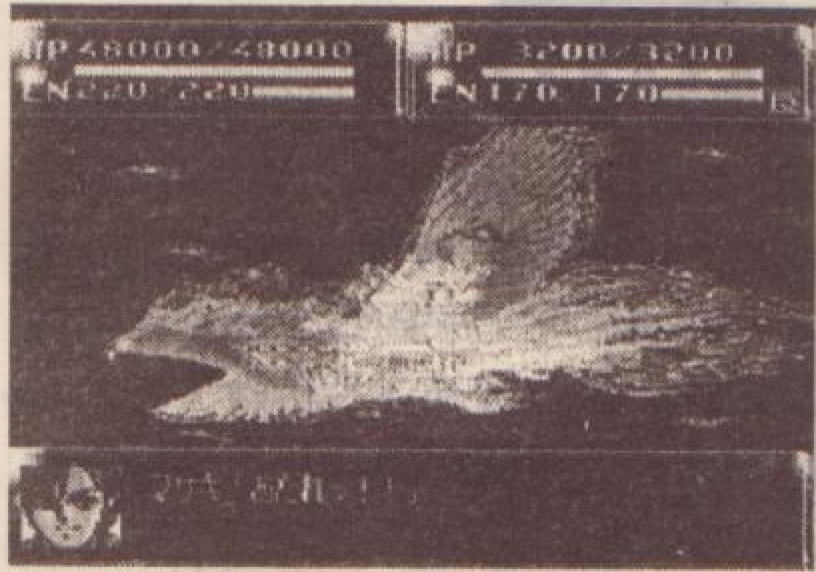
趁着“第三次”所带动的热潮尚未退却时，BANPRESTO 立刻在隔年 1994 年 3 月 25 日推出了“超级机器人大战 EX(以下简称‘EX’)”；这纯粹是属于外传形式的作品。舞台背景是发生在魔装机神的异世界拉·基亚斯里，与前作的不同的是，整个游戏是由三名主角的三大章剧情构成，但可借由该游戏独创的“ISS 系统”使各章剧情相互连成一气。

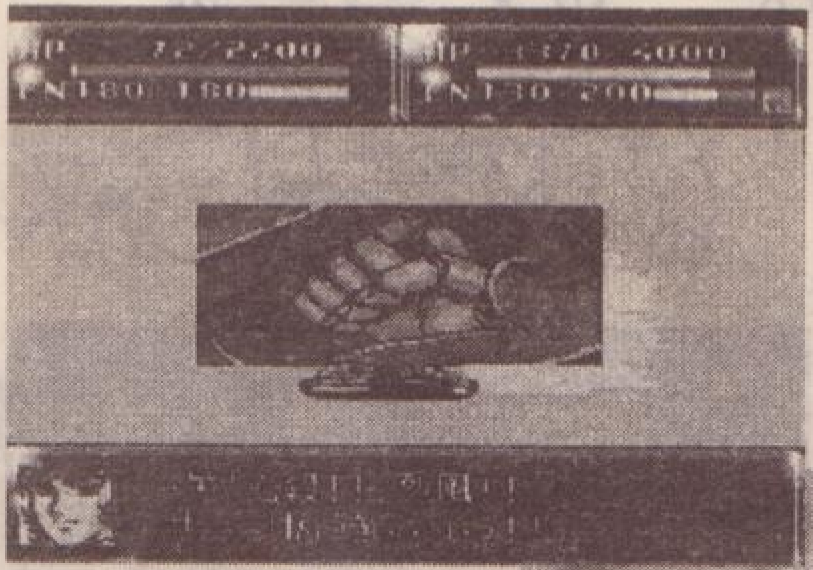


但由于“EX”的主角及重头戏都集中在魔装机神上，地球方面的超级机器人的出场率及活跃度比起“第三次”减少了许多。或许是这个缘故，“EX”的反应不如预期想象中的理想，这个结果，也迫使“BANPRESTO”在 1995 年 3 月 17 日发售的超任版“第四次超级机器人大战（以下简称‘第四次’）”中大大削弱了魔装机神的戏份



及战斗力；并另外将它们从“SRW”系列独立出来，在 1996 年 3 月 22 日推出了超任版“魔装机神”。由于“第四次”及“魔装机神”是较近年的作品，市面上也都有随手可得的资料，在此笔者就不再多费唇舌了。比较值得一提的是，“SRW”系列在这个时期面临了重大的决择，眼看着超任的王国霸业即将落幕，威风凛凛的任天堂 64，“BANPRESTO”早早就在打算着该如何“转移产权”的主意了，而瓜分了大半电玩江山的 PS 以及 SS，是眼前的唯一选择了。当“BANPRESTO”公开宣布



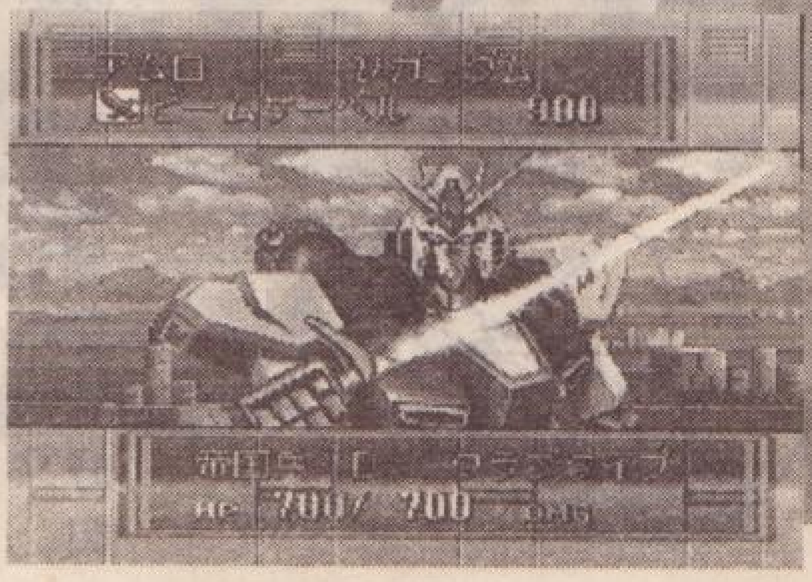


要将“第四次”移植到 PS 上发售“第四次 S”时，整个动向就更加明显了。许多玩家也就是在这个时候才下定决心买了 PS，这份押注也在“新超级机器人大战”公开发售日后得到了实



质及精神上的回馈。而 7 月 25 日发售的“F”让 SS 玩家再次感到了机器人们不会只在 STATION 上逗留的，光环是它们必来之地。

不过，电玩业界的动向是瞬息万

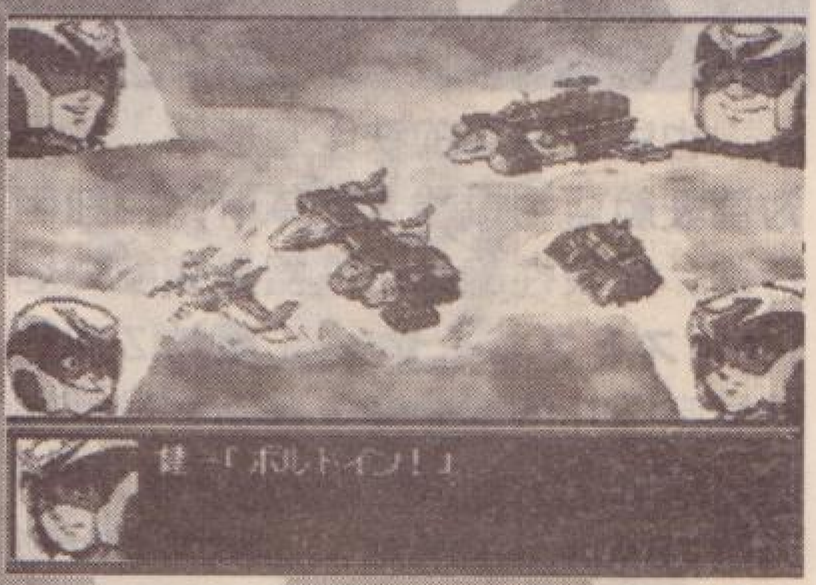






变的，未来还是充满着许多可能性的，有关于此笔者在后面会稍微谈到。至于第一阶段的故事背景演进的解说，笔者就此先告一段落，因为，后面要谈的会比较来得有趣多了，而篇幅的限制也是因素之一。



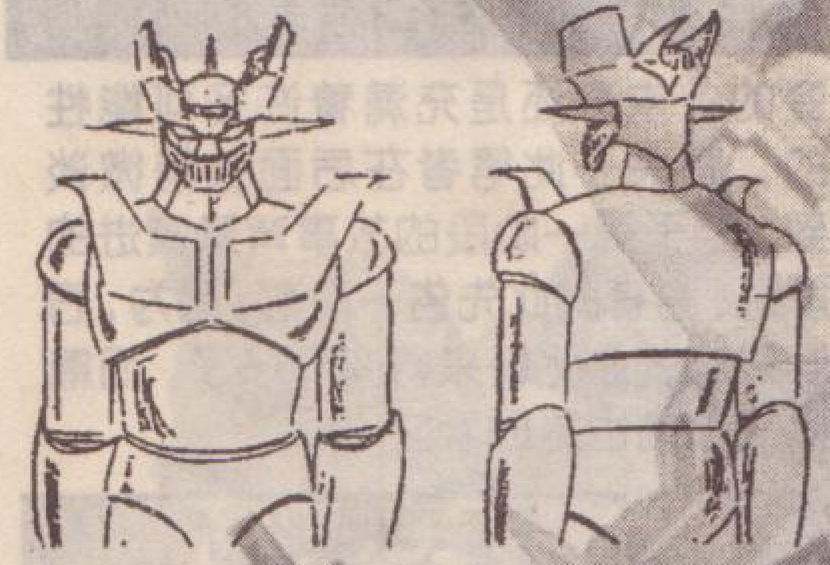


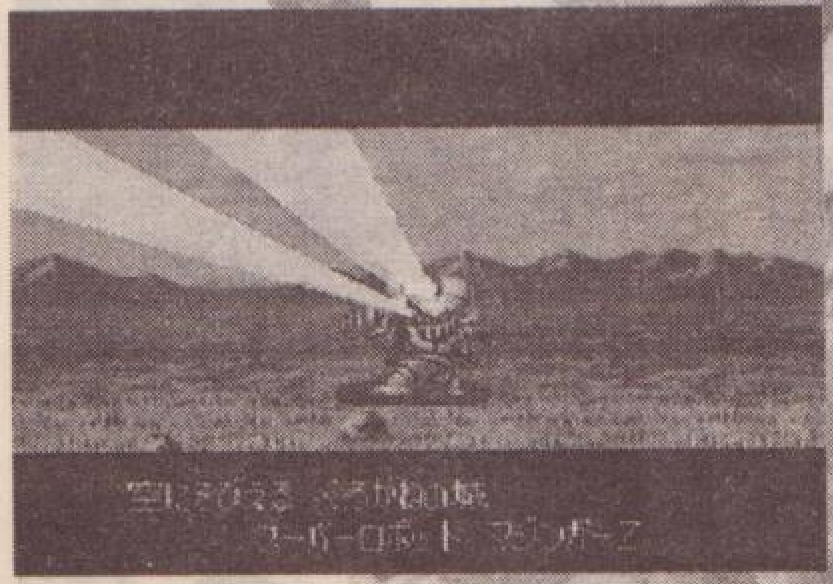


Ⓑ 辉煌的超级机器人战史博物馆

第二阶段要来介绍“SRW”系列中各个机器人的由来，碍于篇幅有限，比较众所皆知的高达（GUNDAM）部分就舍去不谈。另外，象是魔装机神或其它“SRW”中出现的原创机器人角色，也不在本篇介绍范围之内。

（1）魔神 Z（マジンガーZ）





也就是俗称的铁甲万能侠，特征为驾驶舱可与机器人本体分离且独自行动，代表性的必杀武器是胸前火焰（ブレストファイヤー）。魔神 Z 由驾驶员兜甲儿的祖父兜十藏博士设计制造，之后以光子力研究所为据点，接受弓弦之助教授的指挥，对抗由地狱博士及亲信阿修罗男爵、普罗肯伯爵率领的机械兽兵团。此部电视卡通影集于 1972 年首度播出，是位很“老当益壮”的超级机器人吧！

（2）大魔神（グレートマジンガー）

魔神三部曲系列的第二作，从古代沉睡中醒来的美克宁帝国，挟着先进的科技，组织了七大战斗兽军团准备重新征服地球。唯一能够对抗这批凶猛战斗兽的超级机器人。就只有甲儿父亲兜剑造博士制造的大魔神了。基本来说，大魔神算是魔神 Z 的强化版，造型上也更加帅气了许多。驾驶员是从 7 岁开始，被剑造博士收留、抚养的孤儿剑铁也。至于兜甲儿，则应“剧情需要”被送到美国留学，不过在剧情即将结束前终于还是让他重见天日，两大魔神连手粉碎了七大军团及美克宁帝国。战斗兽军团在当初

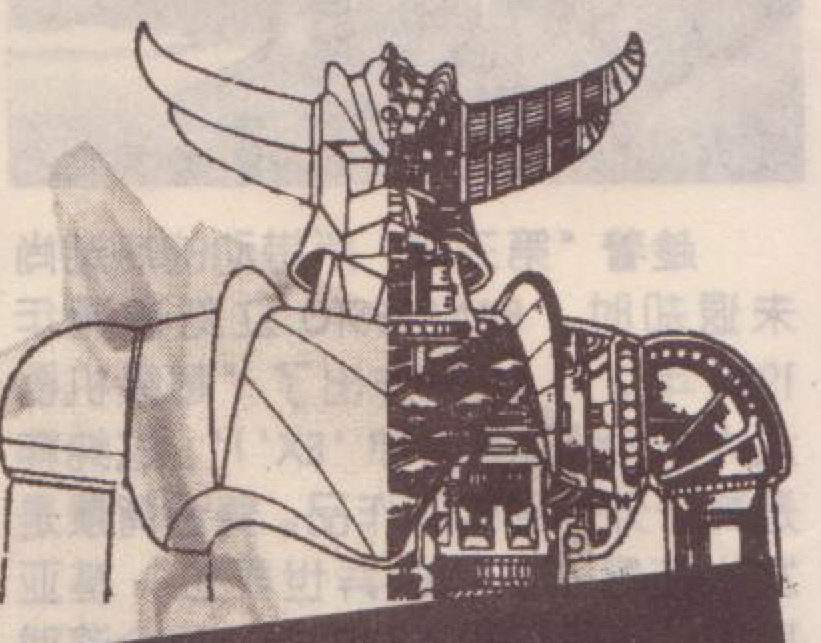




是个很有创意的构想，共有人类、兽类、鸟类、鱼类、爬虫类、昆虫类及恶灵类等七种属性，而分别交由超人将军尤里希斯、猛兽将军莱甘、怪鸟将军巴达拉、魔鱼将军安哥拉斯、妖爬虫将军德雷顿、大昆虫将军史卡拉贝斯及恶灵将军哈迪亚斯所率领，顶头上司则是暗黑大将军统一指挥。由于大魔神并非等闲之辈，使得美克宁帝国在一次战斗至少都是派出二只以上的战斗兽，而战斗兽的身体上必定有一具人类脸谱作为特征，讽刺的是这脸谱也是战斗兽一击毙命的要害所在。就当时来讲，大魔神算得上是“叫好又叫座”了，但在热门度上与魔神 Z 比起来算是平起平坐而已。然而，大魔神所特有的必杀武器雷电破击（サンダーブレーク）及魔神剑（マジンガーブレード），却在无形中建立了日后机器人必定配备光电系及兵刃系两大必杀武器的模式，本作品是 1974 年播出的。



（3）UFO 机器人古连泰沙
（グレンダイザー）





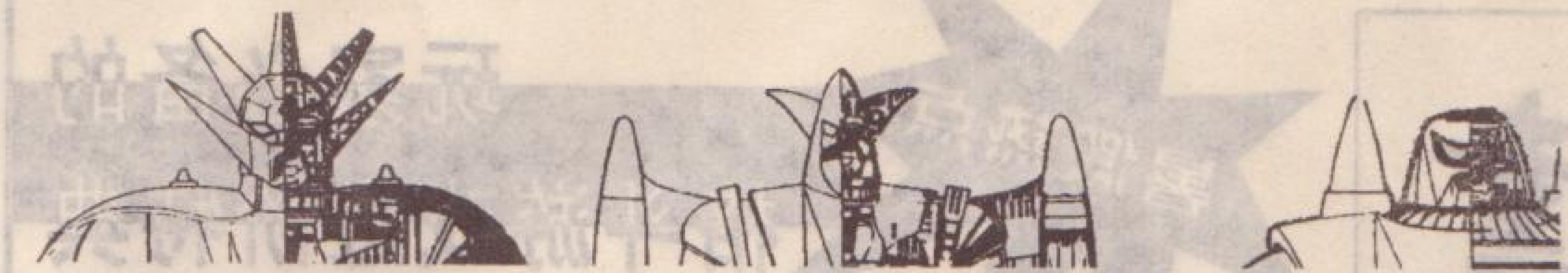
这款作品就是魔神三部曲的最终作，也是 SF 机器人版本的“王子复仇记”。从被贝加星连合军占领的家乡佛律德星逃出，驾驶着古连泰沙的王子迪克・佛律德来到地球上，以宇门大介之名隐身于宇宙科学研究所。一方面与宇门源藏博士合作，击退来犯的贝加星军圆盘兽；另一方面则逐步试图夺回佛律德星，找回失散的亲人。在 70 年代左右全世界吹起一阵飞碟研究热潮，因此，古连泰沙及敌人的圆盘兽的设计多少反映了当时的话题与流行。俗话说：“外来的和尚会念经”，由宇宙科技制造的古连泰沙自然是比前二具魔神要更来得强悍多了。不过就武器方面来讲没什么较具特色的，勉强算得上的也只有双勾镰刀（ダブルハーケン），还有就是可以组合支援装备史贝沙成为高速飞碟型态。至于贝加星军的敌方干部方面，由于造型上太过刻意强调外星人的夸张感觉，因此实在不怎么讨好。在此又特别值得一提的是，当年为迪克配音的富山敬先生已在年前去世了，也就是因为如此，“第四次 S”中的迪克才无

法"发声"；至于未来应是可以找到合适的代替人选的吧！

(4)盖特机器人(ゲッターロボ)

VS

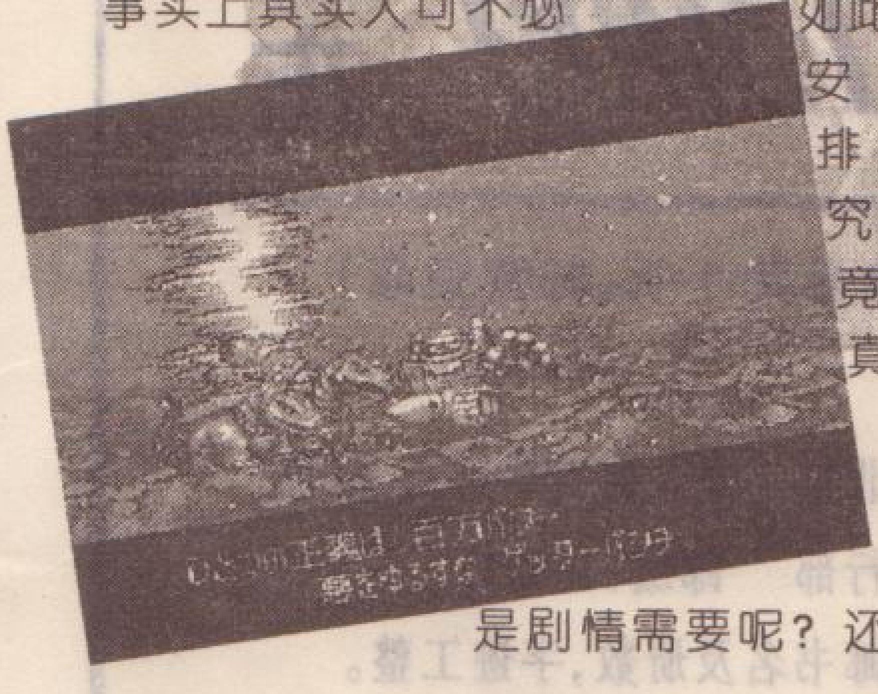
肯达G机器人(ゲッターロボG)



喔喔喔！合体机器人的第一架就是它了！1974年播出的三机三类型合体机器人盖特机，他们的对手是恐龙帝国。而盖特机的动力源盖特射线是恐龙的天敌，因此，保卫地球的重责大任就自然而然的落在盖特和早乙女研究所身上了。陆海空三类型变化合体是盖特机的一大特色，有趣的是，盖特机的合体变形一直被人垢病毫而无道理可言，这个"毫



无道理的合体"竟在日后成为盖特机重出江湖后的招牌卖点！不过，就算盖特机的合体在今日看来有多么的可笑，至少在当年它可是风靡了全日本的小朋友，而且就连"SRW"的企划人员也不避嫌的说，他们对盖特机有一份独特的偏爱，这份偏爱使得盖特机从"SRW"第一代到最新作，未曾缺席一次。话说回来，谈到盖特机的剧情：由于盖特机和盖特G是接连播映的，所以在盖特剧终前安排三号机驾驶巴武藏壮烈牺牲的作法，一直令人脑中疑云密布。事实上其实大可不必如此安排，究竟真



是剧情需要呢？还是编导刻意换角？这点在当时的同好间引起了很多的猜测。从开始玩"SRW"时还在庆幸说原本原著中死于非命的角色总算可以"幸福美满到永远"，没想到"第三次"里还是又让巴武藏"阵亡"了，这或许是……命运的捉弄吧?你就安息吧，巴武藏。

总之，和恐龙帝国决战之后，早乙女研究所元气大伤、百废待举。除了补充替代驾驶员车弁庆之外，同时间积极重建新早乙女研究所，再加上强化十倍的盖特G也即将完成。可是敌人那边也没闲着，取代恐龙帝国再次发布征服地球宣言的是有角人类所建立的百鬼帝国。这个帝国由布莱大帝所率领，群居在海上移动都市"百鬼要塞岛"上，使用的机器人通称为"机械百鬼"，比起恐龙帝国来说，百鬼帝国的威胁显然要大得多了。而当我们再谈回到"SRW"的时候，却可以发现只有"第三次"里出现过二架"机械百鬼"而已，分别是蝴蝶鬼和铁甲鬼，除此之外就再也没有了，令人相当感到惋惜。事实上"机械百鬼"的设计

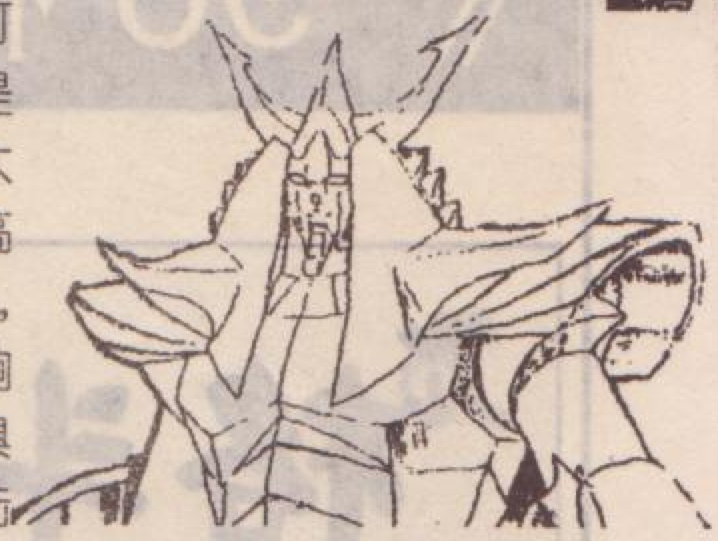


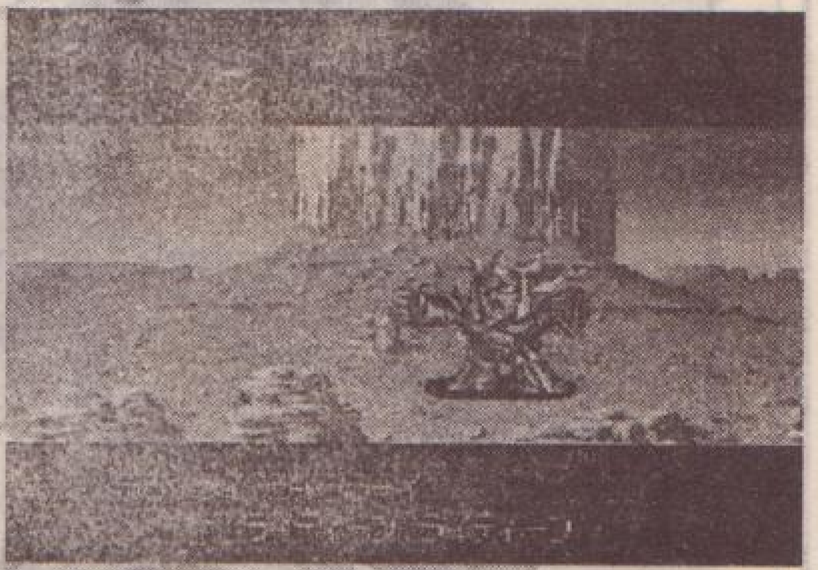
感十分彪悍(豪鬼?)，很有所谓"鬼"的意象色彩，是有史以来敌方机器人中少见的杰作，不知何故被"SRW"打入冷宫?说起盖特的武器那也是特色一堆了。

盖特机惯用的兵刃武器是战斧，搭配的光电系武器是盖特光束。除此之外，三号盖特机的柔道招式"大雪山风暴"也相当的别出心裁；而盖特G的武器多半承袭了盖特机，不过另外添加了更华丽的"雷霆闪光(**シャインスパーク**)"，突显所谓强化十倍力量的不同。

(5)勇者莱汀(ライディーン)

又一个沉睡了1亿2千万年的邪恶力量—妖魔帝国醒过来了，支配者巴拉欧大帝命令夏金王子指挥地球侵略军，派出化石兽，负责阻挡他们的便是莱汀了。莱汀是古代姆大陆的最高科技结晶，主角光响光由于具有姆大陆人类的血统，因而可以唤醒莱汀并驾驶它行动，而莱汀的据点科学要塞姆特隆都市的造型是个大贝壳，有趣吧？在剧情中期时，夏金王子"很快"便战

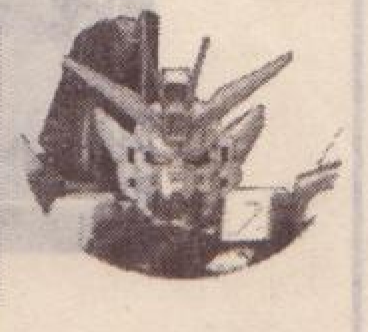




死了。之后由豪雷巨烈及激怒巨烈兄弟档接任指挥权，所派出来的机器人称之为巨烈兽。在此时期时有一个突破性的安排就是，豪雷巨烈两方均会同时派出一只巨烈兽，但并不是要一起出击，而是要这两只先血拼一场，那边赢了就可以继续"挑战"莱汀；很多人一边看时一边想：好可惜哦！平白浪费掉一只，如果两只一起出去打不是更好吗?莱汀不输才怪！显然，当坏蛋的永远无法理解这一点，也难怪一直征服不了地球(笑!!!)。总之，在莱汀和光响光的奋战下妖魔帝国终于被消灭了，地球又恢复了和平。

莱汀的武器一直给笔者很深刻的印象，它是第一架率先使用弓箭神弓(**ゴッドゴーガン**)攻击模式的机器人，同时也是首先采用本体变形攻击模式必杀技天神鸟(**ゴッドバード**)，以及超必杀技音波兵器天神吼(**ゴッドボイス**)的两个崭新概念，使得莱汀在机器人卡通发展史上，占了一席相当重要的地位。

(未完待续，请下次继续捧场。)



责编/SHADOW PHOENIX





超级漫画英雄 VS 街头霸王

英雄集体回归第2弹！



“街头霸王”这群不败战士们又一次与别的军团一起来到了大家面前，他们变得更加所向披靡，更加技艺超群。而那队“超级漫画英雄”也是狂暴一族，可不要小觑这些异能战士啊！









梦之剧再度上演！

去年秋CAPCOM的梦幻格斗作品《X-MEN对街霸》获得空前成功后，这次挟余威首先在ARC领域推出此续作。

霸王英雄齐聚漫画街头



→18名战士的强大阵容。



→哇，两位傻里傻气的角色碰面了。

细心的你一定看见有一位角色的样子没看过吧，他就是日本电视节目著名主持人木梨宪太郎扮演的「宪磨吕」先生，他的乱舞系超杀可是威力很大的变身杀招啊！另外许多人物的技巧出法有所变化，留意本期黑白页的《格斗天书》哦！



↑咦，樱的此招斜上波动拳真是奇怪啊！

「简单模式」是什么？



此游戏中新加入的「简单模式」是为游戏初心者设计的。对于初心者来说，繁琐的必杀技指令实在是件苦恼的事情。游戏设计者充分考虑到这点，在选人画面的模式选择中除了原创模式外还多了一个「简单操作」的选项。那么有何区别呢？超必杀技变成了中拳加重拳、中腿加重腿的简单操作。这样即使你确是一只菜鸟也不用害怕啦！







剑与魔法交织在一起的梦幻RPG！



PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

公主的王冠

机种：SS　厂商：ATLUS　类型：A·RPG　媒体：CD-ROM
发售日：预定7月下旬

现在的A·RPG已经远远摆脱了初期的那种不伦不类的感觉，这款即将或已经发售的游戏，单从画面的品质来看，已经相当诱人了。

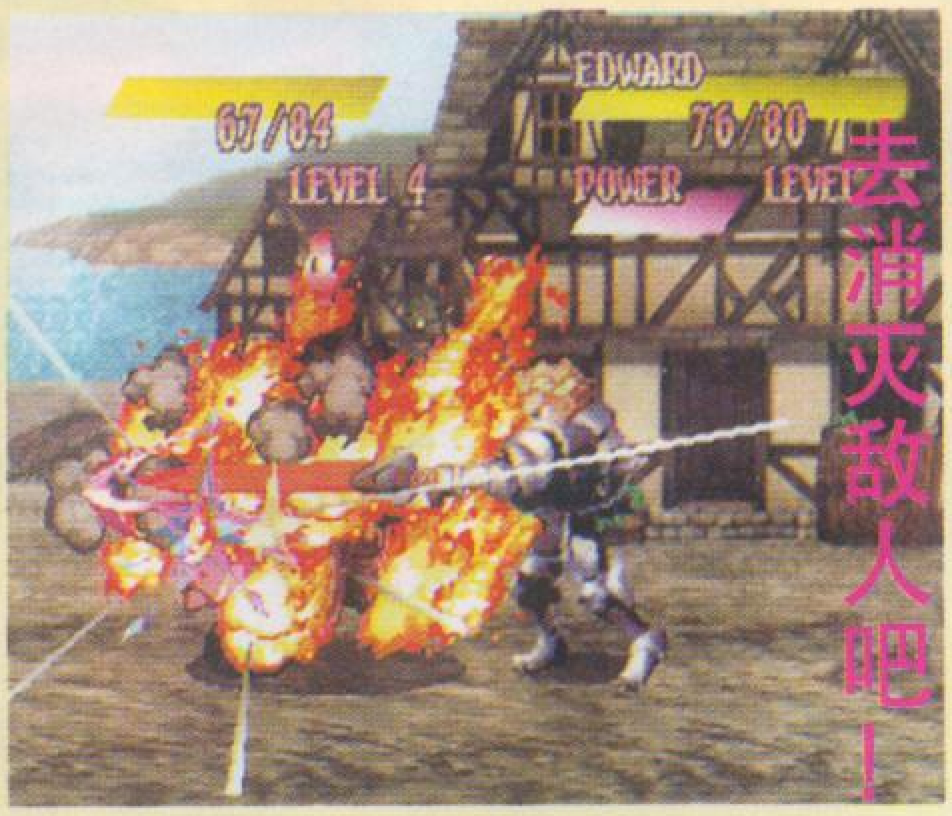
由于父亲被杀而展开旅程的少年



这里公开一名男主角爱德华的战斗画面！

这个游戏的主角是格拉德利艾尔，但这里介绍的却是他的一位从属角色——大剑使者少年爱德华，从画面上绚丽的攻击中去感受游戏的刺激吧！

←爱德华是一位年仅十六岁的屠龙战士，他的剑技是我流一派的。



手持大剑去消灭敌人吧！



←他的父亲名叫格尔格塔，被称作魔人。但是却被别人杀死了……



←虽然只有爱德华的攻击，但想来主角的攻击也会是多姿多彩的吧！



←这样的格斗场面有些象《守护英雄》的画面，感觉很刺激。


歡迎加入銷售行列
广州银河电子贸易公司出品
智高
GEKO
以上所有的注册商标、版权为原作公司拥有。
认明智高：方为正货
智高武裝
勝戰四方
智高暑期第二炮全新推出土星用第二代加速卡
（可兼容火热火热7，FIGHTER'S及一代卡可兼容之游戏）
智高配件产品系列包括
97年全新土星用第二代加速卡
土星用金手指密码介面卡
土星用8M记忆卡
土星用64M高容量记忆卡
土星用NTSC转PAL-D制转器
土星多用连发手柄
索尼用120记忆卡
索尼用480高容量记忆卡
索尼用真4M记忆卡（相等于4个原装卡）
索尼用金手指密码介面卡
索尼用全方位震动摇杆
索尼用NTSC转PAL-D制转器
索尼土星两用震动光线枪
索尼连发手柄
尚有各种游戏机配件 欢迎致电各批发部查询
欢迎加入我们的销售军团，一同胜战四方！
中国地区总经销：广州银河电子贸易公司
TEL（FAX）：（020）81923916
中国地区总经销：广州汇源贸易部
TEL：（020）84234296
北京分销商：北京市白云科达经贸公司
北京市新街口南大街235号平安里
电子配套市场2楼238房（100034）
TEL：1391182081 66185588-62161
上海分销商：上海旭峰有限公司
TEL：(021) 65842970 91815880
南京分销商：世家游戏机商店
兴达游戏机商店
TEL：(025) 2248772 9048562
FAX：(025) 5612618
重庆分销商：志雄电器服务部
重庆市渝中区大同路15号
TEL：63833249 1398344553





→「虎化」角色却操着中国拳法啊



→选人画面显得一般了些。



→兔子VS人类



→没被兽化的人眼也踢得蛮高的吗?



→野猪拳手的英姿!



→喋血荧幕?!





让野生的血在体内觉醒吧！

HU

Beast

血腥

~HYPER BE

ARC 厂商：HUDSON-
类型：3D-FTG

制作的此款3D POLYGON格斗作品，看样子很具新意啊！尤其是兽化后向对手攻击时那鲜血狂喷的景象，恐怕也算是有够血腥的了。导入许多优秀系统，如回避系统、闪身回旋攻击等，真是让人兴奋之作啊！

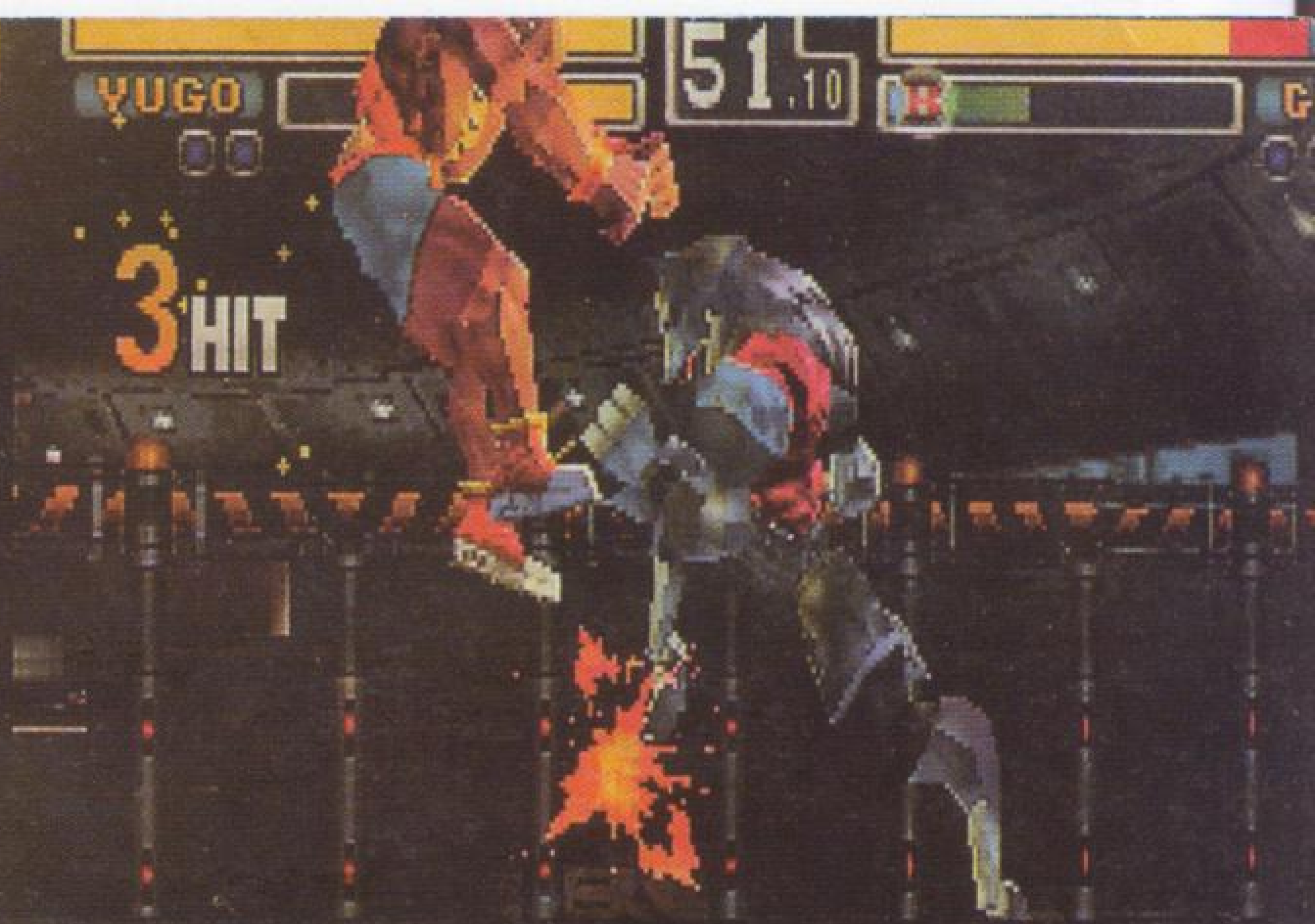
杀戮之日终于来到了……

“兽化”爱丽丝与福克斯

两位小姐兽化后，变成了兔子与狐狸，有趣吧！







勇吾

为正统派主人公角色，可以变身为狼的他究竟背负什么样的命运来进行战斗呢？



←兽化的瞬间。
“兽化”之中，可以连续回复体力并可使出许多强力的技法。

本游戏共有三键可以使用，除拳键、腿键外，还有一个键就是所谓的「兽化键」。按住此键后，角色即处于全身闪光状态，向对手飞去，变成「野兽」……

兽化完毕后，许多原先无法使用的技巧全可使用，如：体力回复、跳跃升高、抵消技、将对手打至空中后的连续技决定等，真是功力大增啊！

此次由以制作《苍穹红莲队》出名的「EIGHTING/RAIZING」与著名厂商HUDSON合作



→「狼化」勇吾回脚一踢，武功不俗吧！

咆哮

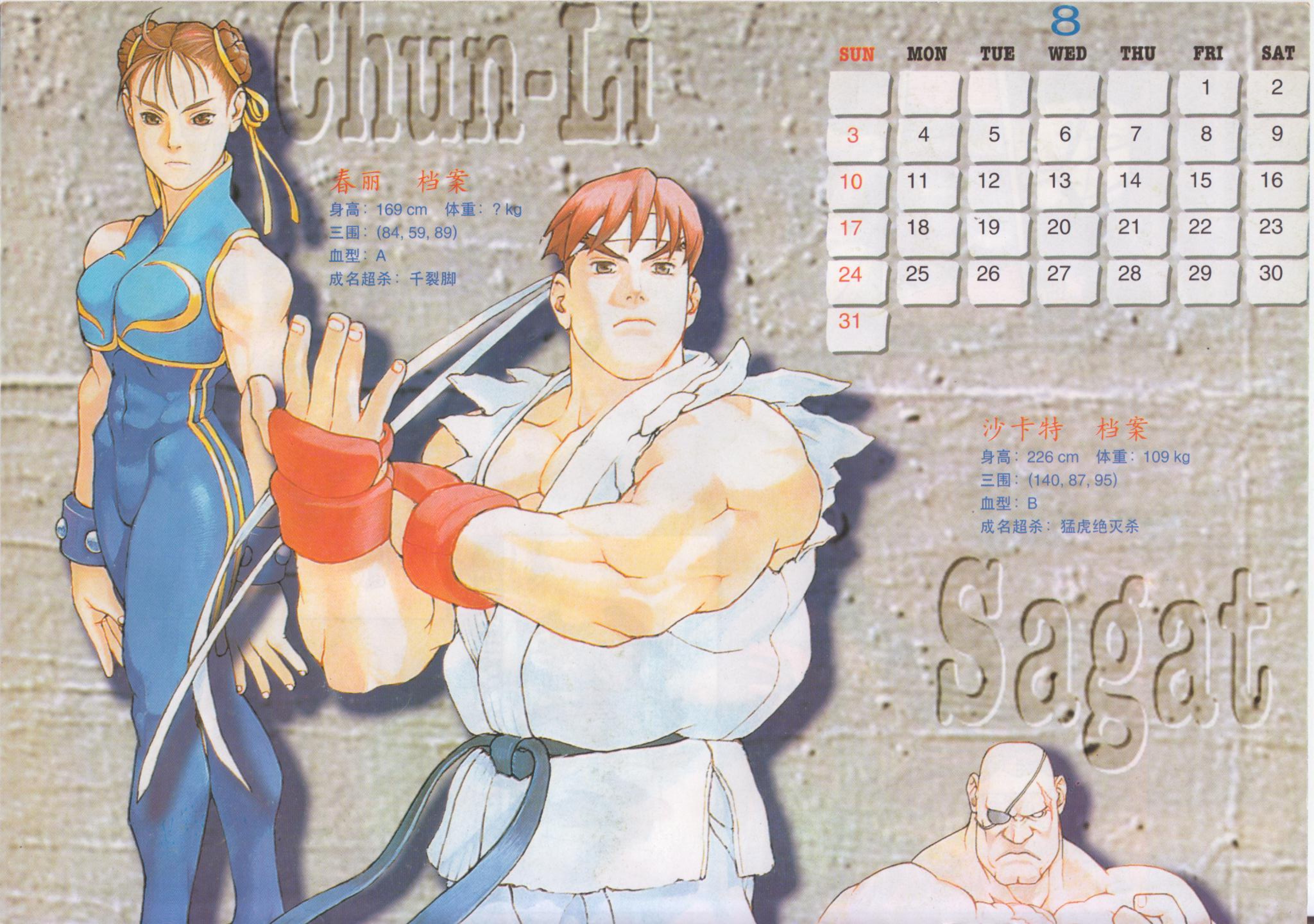
AST DUEL ~

+EIGHTING/RAIZING



爱丽丝与福克斯

两位巾帼英雄看样子十分可爱，腿脚功夫可不赖啊，不要小觑她们哦！



8

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

春丽　档案

身高：169 cm　体重：? kg
三围：(84, 59, 89)
血型：A
成名超杀：千裂脚

沙卡特　档案

身高：226 cm　体重：109 kg
三围：(140, 87, 95)
血型：B
成名超杀：猛虎绝灭杀

饿狼风云录之　特瑞

为正义而战的万丈豪情“饿狼”传说无限潜能的格斗热血男儿！

●特瑞的代表技



↑从《饿狼3》起加入的新必杀技。



↑跳跃中使用的腿技，使用频率很高。



↑冲击距离很长的必杀技。



↑在《RB》中登场的“喷泉”三连击。



↑特瑞最初悟出的超杀。

「OK」永远是他的口号！

●姿势



↑想尝尝我的“喷泉”的味道吗？



↑“OK”一声后，那顶帽子便被掷出去了。



↑捂着肚子，痛啊，输了！

●衣装的历史



↑除袖子没了外与1代一样。



↑初代形象很怀念吧。



↑据说衣着与前作重了10斤（？）。



↑肤色是因衣着过少而变黑了吗？



↑看表面与3代样子差不多吧。



↑《格斗之王》中的他比《饿狼》中的瘦多了。



↑比特别版中胖了些的特瑞，衣着尺寸也大了。



↑仔裤变成黑色的了。



↑几乎与2代无甚变化。

特瑞·伯格



格斗门派：武术
国籍：美国
职业：斗士
出生日：1971年3月15日
年龄：26岁
身高：182cm
体重：82kg
血型：O型

趣味：电子游戏
好食之物：快餐
厌恶之物：蛞蝓
爱听之音乐：ROCK（摇滚）
擅长运动：篮球
特技：猜尺寸
登场作品：《饿狼传说》系列、《格斗之王》系列

AM 3研利用MODEL 3制造今夏STG新传说！

这部由93年票房冠军影片《侏罗纪公园》之续集《失落的世界》为蓝本的STG作品在此部影片刚刚上映不久后便推出了，利用电影的巨额票房所带来的轰动和MODEL 3强劲的实力，它能不红吗？

游戏共分5关，其中来自遥远从前的凶恶恐龙们会毫不留情地向你进攻，你可不要走神啊；千万别放走一个，这对你的得分之影响可不小的呀！2人共同战斗时乐趣更是无穷……



←哇，很象《生化危机》啊，门上的鲜血，突袭而来的恐龙，快使影丸那招掷敌向天的招术呀！



↓疾弛而来的硬头类恐龙，瞄准机会，一一歼灭吧！

↑2人合力消灭在建筑物中的突袭之龙。

在1亿2千万年前的世界中



→前作中的狂暴凶龙又现身了。



失落世界 THE LOST WORLD JURASSIC PARK 恐怖公园



↑看背景上的层层绿叶的肌理描绘，可见MODEL 3的威力了吧！



↑与BOSS之一的霸王龙对决，2人协力攻击！

ENIX参入土星的第一弹！谜一样的世界！



这是ENIX参入土星以来的第一部作品，游戏中的角色设定由雨宫庆太担任，他所设计出的角色形象新颖、怪诞，色彩也非常鲜艳，这些大家都可以通过我们的介绍看到。而这款让ENIX非常自信的作品中还加入了一个叫做“编书”的新系统（BOOKMAKING SYSTEM）。

从序章中看到的人物动作和游戏系统！



在序章的标题画面中有一个形状有些不可思议的茧。



画面变亮了。突然，那个茧开始动起来……



茧完全破碎后，出现了一名「龙人」，游戏开始了！

GARP博士 觉醒！！

游戏的故事是以游戏者所扮演的主角自身成长为线索而展开的，与伙伴一起行动也非常有趣。游戏的基本类型是已经存在很久的AVG，这也是ENIX拿手的类型之一吧！但为了将游戏的气氛表现得更好，ENIX这回创新地将RPG也融入其中，创造了一个新的游戏类型AVG+RPG，将来A·RPG这个字也许就有两个意思了。这次介绍游戏的序章部分，大家可以在这个绝妙的图画世界中展开一个小旅程。



←GARP博士刚到这个岛上，他的身后有一块象风一样的岩石。

从长久的睡眠中觉醒过来，踏出了

自从“龙人”在空中诞生的一瞬时，岛上的气氛就发生了异变。他的名字叫GARP博士。游戏者将随着他的诞生而进入游戏的世界。



→充满大自然气息的场所，会有什么事情发生呢？

七ツ風の島物語

SS	厂商：ENIX	类型：AVG+RPG
	发售日：预定97年秋	媒体：CD-ROM

七風の島物語





STORY

“七风岛”是存在于画书之中的，那里有非常美丽的故事，还有许多非常好的伙伴。有一天吹来了一股谜一样的“黑色风”，把岛上的故事全“吹”跑了。在现实世界人们的求助之下，终于有精灵出现来拯救这里，他就是GARP博士。那么我们就期待着看看GARP博士能在这未知的岛上创造出什么样的故事吧！

奇幻的故事为这个美丽的岛屿增添了神秘的气氛，GARP将怎样面对“黑色风”的问题呢？



冒险的第一步！

当GARP博士从茧中诞生之时，这个世界便开始觉醒了。我们的主人公在这个传说中的长满了刺的茧中沉睡了很长时间，在这段时间里岛上的住民已经在这里建造了自己的家园，GARP将在这里开始他的新生活。



背景中的洞穴状的房子，就是岛上的“公寓”吗？谁在这里生活呢？



格斗乱舞新闻



侍魂Ⅲ之斩红郎无双剑

真没想到这位绯雨小哥到了今天还是人气绝顶，尤其是得到众多女性玩家的青睐。这位翩翩美少年究竟有何魅力，比我还厉害……

— SHADOW PHOENIX

N·G SS PS	厂商：SNK	类型：FTG
	媒体：CD-ROM	发售日：发行中



豪气必杀　玉立亭亭　剑客少年



在本集中取代历代主角霸王丸，登上主角位置的他，就是这位名为绯雨闲丸的少年。那一头颇有性格的长长红发的确让无数玩家为之倾倒。他失去了记忆，为了找寻那只“鬼”和那道仍埋藏在心灵深处的那道弧光，来到了战场……

剑与伞是他的武器，突进、防御、回避、飞跃等多姿多彩的攻击令人目不暇接。另外针对“修罗”擅长地面战及对“罗刹”的空中战，这位少年更是颇显其独到之处。来与他一起去寻找正体是壬大叔的那只鬼吧！

修罗　绯刀流　五月雨斩



←在接近战中利用伞的回转攻击的招术。

罗刹　绯刀流　时雨



←将伞撑开后对敌人从上而下的攻击。

修罗　绯刀流　冰雨返



→使用伞将敌人的飞行道具跳返的招术。

罗刹　绯刀流　小雨



→撑伞自空中慢慢降下的招术。

修罗　绯刀流　雾雨刃·豪雨



←将伞飞出攻击敌人的判定杀招。

罗刹　绯刀流　雾雨刃



←同样将伞飞出的招式，撤消了回来时的攻击判定。

修罗&罗刹　绯刀流　雨流狂落斩



↑拔出剑后对敌突进的招式，将敌逼至画面边缘后用剑斩之。

修罗&罗刹　绯刀流　梅雨圆杀阵



↑类似霸王丸的弧月斩的招式，是一招对空攻击有效的杀招。

修罗　武器飞射必杀技

绯刀流　禁手　暴雨狂风斩



←利用伞的回转突进，将敌人卷至空中后，几乎没有空隙的大威力杀招。



→比起“暴雨狂风斩”，HIT后的效果相同，但有效距离变短，且空隙也变大了。

绯刀流　禁手　雨流裂杀刃

罗刹　武器飞射必杀技

'97 格斗之王

THE KING OF THE FIGHTERS '97

机种	:ARC
类型	:FTG
厂商	:SNK

1997 年，我深情地呼唤你……

这句庆祝香港回归的歌词是否也是《KOF》拥趸们盼望《'97 格斗之王》的心声呢？大家准备好了吗，READY——GO! GO ON FIGHTING,, GO ON TO BE THE KING OF FIGHTING '97!!!



采，前辈给你上课，看好了啊！！！



再起拳皇年度旋风





正邪之战即将公演！

STORY

上次大会中因为发生事故，《KOF'96》被迫在决赛前闭幕。有人说那次事件只是一连串恐怖活动的部分。不过，至于之后所发生的事件、发动事件的人是谁、有何目的、这个人去了哪里等等，都在一片神秘色彩下被忽略掉。

虽然发生了这样的事件，《KOF'96》大会仍然称得上非常成功。过了不久，格斗旋风再次卷起，多间巨大企业以赞助商身份要求举办KOF大会，同时世界各国亦发生同样的事情，就这样，"KOF'97"大会的筹备工作便逐步展开。

在大会决定举行的同时，世界各国的格斗家集结在预选会场。有人是为了一试自己的力量，有人是为了财富和名声而参加预选大会，而格斗迷就透过各种各样的媒体热切留意大会的进行。而在世界各地就开设了很多KOF斗技场。当然谁都知道大家所期待的不是普通的比赛，而是象上次大会一样，将会发生的意想不到事情。

能在这世界期待的大会中夺得"'97格斗之王"称号的会是哪一队呢？今次也会象上次大会一样发生意想不到的事情吗？如今，全世界的焦点都集中在这大会之上……

操作——《'94》《'96》悉听尊便

据厂方表示，在制作《'96》的时候，由于是第三作的关系，为了令玩法有明显的变化，所以对游戏系统作出大幅修改。但问卷调查的结果却显示，虽然对《'95》有所不满的玩家和自《'94》以来一直很深入研究《KOF》游戏的玩家都对《'96》有很高的评价，不过内容改变得太大却不能讨好喜欢《'95》的玩家。因此，在《'97》中就设定了两种模式——根据《'96》为蓝本，让玩者更能享受对战乐趣的《'97》标准操作模式"ADVANCE MODE"和以《'94》为蓝本，操作简单明了的"EXTRA MODE"，让玩家自行去选择。

他们相信，有了除去了困难部分的"EXTRA MODE"，便可以打开初玩者的市场了。

队伍——公开招募玩者意见

为了了解玩家对新一辑《KOF》的期望，SNK去年末就曾展开过一次公开调查，征求玩家希望哪些SNK人物出现在《97格斗之王》之中，SNK希望借此以提高玩家对新作的期待程度。相信有参加过这次公开调查的机迷都想知道自己所选的人物能否人选吧？而游戏本身亦相信能在一定程度上达一般机迷的要求。

改良——以《96》为原点

厂方认为，在制作《96》时系统作出了大幅修改，但因为作业内容问题而令游戏性未能充分表现出来。今次《97》就是以《96》为本，将上次表现不出的游戏性表现出来。

厂方又表示《96》的制作方法具备了扩张性，所以还有可能加入新系统。

演出——前所未有的表现效果

厂方也表示他们在今次也很著重演出效果。过去各辑《97格斗之王》的独特演出效果已在机迷的心目中建立了《97格斗之王》的世界观，而厂方表示在今次《97》中，为了表现新鲜感，厂方会从人物选择画面以至背景开场的表现上都会重新考虑。

另外，他们也希望在今辑《97格斗之王》中强调一种『世界大会』、『奥运会』般的盛大感觉。

《'97格斗之王'97》2大操作系统特点

在《'97》中游戏系统两种设定——"ADVANCE MODE"和"EXTRA MODE"两种不同模式是可以进行对战的。但两个模式的出招法是否有所分别就还未公布，下面所介绍的两个模式的内容还可能会有所修改的。

《'96》改良版——"ADVANCE MODE"

以《'96格斗之王》为基础作改良和追加新系统，为寻求更具深度的对战游戏的机迷而设的模式。

特点

○可使用继承自《'96》的部分系统。

○可以自行组队。

○POWER MAX时攻击力是1.25倍。

○POWER MAX时可以使用超必杀技。

◀特殊操作方法

◆冲前：→→；一直把摇杆推前的话会一直向前走
◆后跳：←←
◆小跳：轻按↖或↗
◆中跳：前冲时轻按↖或↗
◆大跳：轻按↙或↓或↘然后按↖或↗(冲前时按↖或↗)
◆前紧急回避：同时按AB(→+同时按AB)
◆后紧急回避：←+同时按AB
◆GUARD CANCEL前紧急回避：POWER MAX时防御中AB(→+AB)
◆GUARD CANCEL后紧急回避：POWER MAX时防御中←+AB
◆超重击：同时按CD掣
◆GUARD CANCEL撞飞攻击：POWER MAX时防御中CD
◆受身(DOWN回避)：DOWN前同时按AB掣
◆解拆投掷：在被普通投技捉住时同时按AB掣
◆蓄气：同时按ABC掣
◆挑拨：同时按BC掣

《'94》拥趸派——"EXTRA MODE"

这是以《'94》为基础，省去了复杂系统的操作模式。

特点

○可以使用《'94》中的回避攻击等系统，而为了跟"ADVANCE MODE"取得平衡，会加入一些系统。

○可以自行组队。

○为了与"ADVANCE MODE"作出区别，人物颜色和画面显示都会有所改变。

○POWER MAX时攻击力是1.5倍。

○POWER MAX时不可以使出超必杀技。

○人物的基本性能跟"ADVANCE MODE"相同。

▶特殊操作方法

◆冲前：→→
◆后跳：←←
◆大跳：轻按↖或↗
◆回避攻击：同时按AB掣
◆超重击：同时按CD掣
◆受身(DOWN回避)：DOWN前同时按AB掣
◆解拆投掷：在被普通投技捉住时同时按AB掣
◆蓄气：同时按ABC掣
◆挑拨：同时按BC掣

主角队



对自己的存在价值有所怀疑的红丸、知道日本柔道界陷入危机而决意回归柔道界的大门，和经常梦见自己跟一个神秘人物苦战的京——三个人带着各自的苦恼第四次参加KOF大会，希望找出答案。稽古场门前的大门，在海港旁一片火光升烟中的红丸，眺望着大会招待状的京，三人齐声说道：“明天……”

龙虎队



极限流的道场一日受到一个拥有不寻常杀气的男人袭击，为了追查这个踢馆者身份，坂崎琢磨离开了场，并指示良、由莉和罗伯特三人去参加KOF大会，夺取冠军，以回复极限流的威信。三人踌躇满志，遥看道场上空傍晚火红的霞光……能将“龙虎乱舞”发挥到极限吗？

'97特别队



在吉斯的命令下，比利要跟山崎、玛丽组队参加KOF大赛，不过吉斯的真正目的，是要比利去调查八神庵。另一方面，受雇去调查山崎龙二的BLUE MARY就觉得委托她的人有可疑。今次KOF大会会否卷起新的旋风？以我流喧哗空手为格斗门派的日本大哥形人物山崎龙二、擅长棒球的美国女侠BLUE MARY以及来自英伦的吉斯手下——比利，作为'97 SPECIAL TEAM能否给你带来特殊的感觉进而证明他们确实是一队特殊队伍呢？

新女性格斗家队



在联络不上香澄和百合要跟兄长出赛的情况下，（香橙也够倒霉，出现一次就不见了。）本来不知火舞和京也不祈望可以参赛，不过在主办者之一的神乐安排下，三人竟一同组队出赛。到底这队新的女性格斗家队实力如何？在《'96》中神乐可是中BOSS啊！

饿狼队



在机场东丈碰见了闷闷不乐的安迪，相对于东丈对参加KOF大会的热切期待，安迪显得不太积极。而特瑞更在父亲的墓地处从BLUE MARY口中得知这次大会可能在背后跟吉斯有所关连，在半推半就的情况下，三人又一次决意组队参加KOF大会。

怒之队



在一次任务中，莉安娜发现一个受伤的少年令她勾起一段过惨剧的记忆，因而在任务中犯错。三人要接受停职处分。机灵的拉尔夫为了要令精神状态不稳定的莉安娜回复过来，提出参加KOF大会，再度显示“怒”的力量。

超能力战士队



本来他们三人仍对参加 KOF 大会悬疑未决，但一天，雅典娜收到一封拥趸的来信，知道有人因自已的战斗而得到勇气，于是在椎拳崇的协助下，说服到师傅镇元斋。三人再次踏上 KOF 的舞台。青空中回荡着雅典娜和椎拳崇天真而纯洁的笑声……

金家藩队



金家藩认为陈可汉和蔡宝健还是“教育不足”(不知到世纪末能否教育好?)，于是三人每天还是进行修炼。这个时候，韩国电视台的一部纪录片要求拍摄他们，而内容的其中一环便是出席 KOF 大会，于是金师父带领两位冥顽不化的徒弟再度踏上艰难的旅程……

个人参赛队



在上一次大会中，八神庵开始自我崩溃。在神乐的安排下，八神庵以个人名义出赛。不过，八神的脑中经已被对草雉京的憎恨所支配，他要以打倒草雉京来显示他的强横。看到他的样子还是那么前卫，希望他的胜利笑声还是那么夸张(AHAHAHAHAHA……)



这名只是普通高中生其实是草雉京的同一所学校的后班生。上届 KOF 大会时，草雉京就有了一种将草雉武术发扬光大的憧憬，拥有正直和努力性格的真吾便成为了合适的人选。也许仅得到草雉一半技艺传授的原因，此时的他还不会烧出那红色的夺命火炎，明年的 KOF 大会举办时他会与草雉京一决高下吗？(太不讲师徒感情了吧!)

新面孔队



由七枷社率领的 NEW FACE TEAM 实际上是一组乐队，很长时间以来与对立乐队间的麻烦事件层出不穷，而发生麻烦事件的原因就是关于 KOF 的商业广告(CM)究竟由谁来拍的问题，且此时距乐队公演只有两个月的时间了。一个男人的影子不断闪现在七枷社的眼中，最后，七枷社终于决定参加 KOF 大会，以期能够解决问题……



由于交稿时间仓促，其中错误之处敬请广大读者明鉴，以此致歉!

责编 /SHADOW PHOENIX



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

超级漫画英雄对街头霸王

ARC 厂商:CAPCOM 类型:FTG
发售日 97.7

哇，前几天刚刚与风马玩毕街机版的《X—MEN 对街霸》，我的"无敌乱搓系"必杀技又现辉煌，在我的调遣下，豪鬼与肯的合体必杀技已将满血的隆轰死，这种感觉真是爽啊，当时风马与一群观众都不约而同地流下了口水（事实上只有风马的流了下来……）。胡拽一通之后转入正题：CAPCOM 的最新力作《超级漫画英雄 VS 街头霸王》不仅继承了《X》(简称)的所有优点，而且将战斗更绚丽化，且系统更臻完善化。

角色共有 18 人，包括来自两大知名 GAME 的人物 17 位，还有位就是著名的节目主持人木梨宪太郎所扮演的宪麻吕（也许大家并不熟悉，但他在日本可确实很有名的哦！）另外本作中还加入了一个名为"VARIABLE ASSIST "的新系统，可从自己的搭档处得到援护攻击，具体请看左边的介绍。另外还会有种 EASY MODE，请看本期彩页（有些系统请参看本刊去年 12 期的《格斗天书》或《'96 下半年合订本》中有关《X》的文章，此处不再赘述）。



VARIABLE 系统简介



VARIABLE ASSIST

◀新系统。是叫出伙伴向敌手作援护攻击的概念，就是"可变助攻"的意思啦。具体指令即是同时输入中 P+中 K。

VARIABLE COMBINATION

▶即与《X》同样的合体必杀技，消费 2 人气槽的超力杀招。具体指令是同时输入 ↓ ↘ →+重 P+重 K。





VARIABLE ATTACK

◀与《X》一样的指令同时输入重 P+重 K，即换人。那样画面外的角色又会很帅气地呈飞踢状进入战场，换下的角色会慢慢进行体力回复。

VARIABLE COUNTER

▶指令即是同时输入 ← ↙ ↓+重 P+重 K，即在防御敌手攻击时输入指令，搭档便会闯入攻击，但不会出现角色替换，负责防守的角色会撤退。



神奇怪诞角色

宪麻吕登场!!



▲"宪氏"重拳很搞笑吧，但威力就不俗啦。

▲宪麻吕与异形的合体超杀是也。



◀▶一看就知道是个类似"金凯利"或"周星驰"的家伙。

两位大傻哥们儿

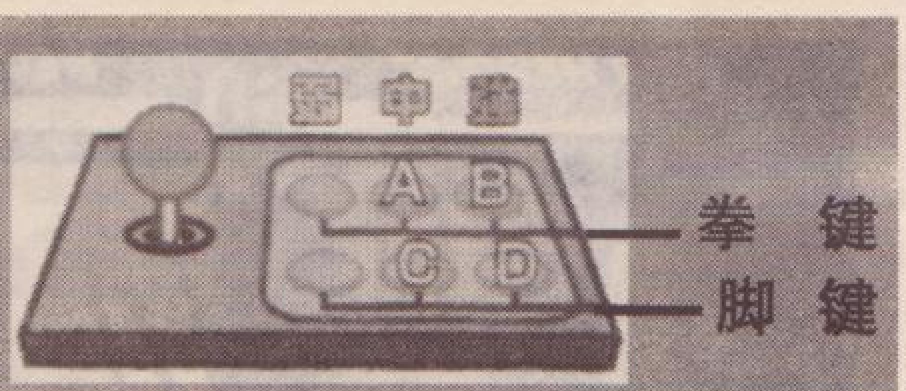
■招式注释

P:拳　K:脚　倒地回避:被攻击"吹飞"时←↙↓+P

受身:落地瞬间→+中P或重P

超级跳跃:↓↑或KKK　★:超必杀技

操作方法





被称为波动拳的…
隆

虽然没有什么新技出现,仍以波动拳和升龙拳作为攻防的中心。初心者会很快掌握这位传奇大侠的出招的。

波动拳	↓↘→+P	(A)
升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷旋风脚	↓↙←+K	(C或D)
★真空波动拳	↓↘→+PP	(A+B)
★真空龙卷旋风脚	↓↙←+KK	(C+D)
空中开始技	蹲下强P	

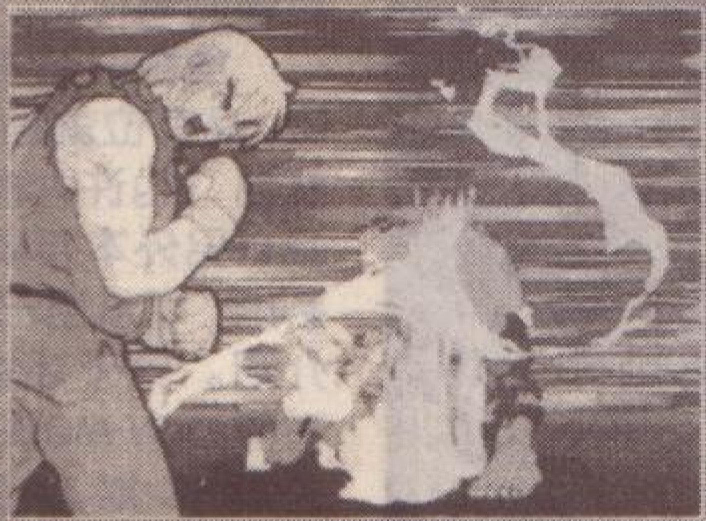




被称为升龙拳的…
肯

本作开始"神龙拳"也有了对空攻击了,跳起后向空中的敌手打出强烈的一式。前作《X》中是一条火龙缠身,本作更是电闪雷鸣啊!

波动拳	↓↘→+P	(A)
升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷旋风脚	↓↙←+K	(C或D)
★升龙裂破	↓↘→+PP	(A+B)
★神龙拳	↓↘→+KK	(C+D)
空中开始技	蹲下强P	





舞动速度的女斗士
春丽

招式有所变化,基本上全是"搓"系招式。超杀"气功掌"仍是大得骇人,几种必杀技组成连续技的威力几乎可以说是速度与力量并存的。

气功拳	←↙↓↘→+P	(A)
天翔脚	→↓↘+K	(B)
百裂脚	K连打	(C)
旋圆蹴	→↘↓↙←+K	(D)
★气功掌	↓↘→+PP	(A+B)
★千裂脚	↓↘→+KK	(C+D)
★霸山天翔脚	→↓↘+KK	
空中开始技	直立强K	





我抱,我抱,我抱摔…
桑基尔夫

以强力投掷背摔技为武器的俄国大壮的力量想必大家都见识过了吧,本作更是再次显示那式式一击必杀的时候。

螺旋打桩	近身摇杆一圈+P	(A)
双截旋风拳(快速旋风拳)	三P同时按(三K同时按)	(B)
飞行力量炸弹	←↙↓↘→+K	(C)
碎金掌	→↓↘+P	(D)
空中俄式扣篮	→↓↘+K	
★终极原子弹爆炸	近身摇杆一圈+PP	(A+B)
空中开始技	蹲下中P	





天才格斗女高中生
樱

追随隆到了这里?本作招式指令有所改变,其中最明显的就是"波动拳"变为向斜上空中打出的"波"了,赢了还会扭扭身体吗?

盛樱拳	↓↘→+P	(A)
波动拳	↓↙←+P	(B)
春风脚	↓↙←+K	(C或D)
★乱樱	↓↘→+PP	(A+B)
★真空波动拳	↓↙←+PP	(C+D)
★春一番	↓↙←+KK	
空中开始技	蹲下强P	





尤如鬼神的格斗家
豪鬼

基本上与隆的招式差不多(废话,是他师叔吗!),"天魔空刃脚"变成了空中技,其他的招式仍是那么华丽,不愧为"掌握最强格斗术之鬼"啊!

豪波动拳	↓↘→+P	(A)
豪升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷斩空脚	↓↙←+K	(C)
阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK	(D)
天魔空刃脚	空中↓↘→+K	(空中D)
★灭杀豪波动	↓↙←+PP	(A+B)
★灭杀豪升龙	↓↘→+PP	(C+D)
★天魔豪斩空	空中↓↘→+PP	(空中C+D)
空中开始技	蹲下强P	





瑜珈神功的盖世传人

达尔锡

动作迟缓得让人能哭出来，不过普通技的有效范围很长，且招式刁钻且凶狠，尤其是“大火”会烧你个体无完肤的，何时他才能练就和其凶猛招术一样的高速度呢！？

瑜珈火球	↓↘→+P (A)
瑜珈大火	→↘↓↙←+P (B)
瑜珈天火	→↘↓↙←+K (C)
瑜珈隐身	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK (D)
★瑜珈神火	↓↘→+PP (A+B)
★瑜珈脚鞑	↓↘→+KK (C+D)
空中开始技	直立中P



精神力UP还健在吗？

维加

以飞行道具“精神能量弹”及“恶魔双截踢”作为进攻对手的主战力。但指令已改为“搓半圈”，不再是“蓄力型”的了。这位魔王般的将军能否一统天下呢？

精神能量弹	←↙↓↘→+P (A)
精神力场	→↘↓↙←+P (B)
恶魔双截踢	←↙↓↘→+K (C)
恶魔空踏	↓蓄↑+K (D)
飞行	↓↙←+KK
★超精神力爆击	↓↘→+PP (A+B)
★超级双截踢	↓↘→+KK (C+D)
空中开始技	直立强P



我永远是最强的

丹

本作加入的“多关照火引”也是一式威力无甚加强的必杀技，其他招式均继承《街霸 ZERO 2》中的所有招式。唉，还是那么弱！

我道拳	↓↘→+P (A)
晃龙拳	→↓↘+P (B)
断空脚	↓↙←+K (C)
多关照火引	↓↘→+K (D)
★震空我道拳	↓↘→+PP (A+B)
★晃龙烈火	↓↘→+KK (C+D)
★必胜无赖拳	↓↙←+KK
空中开始技	直立强P

回顾 在了解《超级漫画英雄 VS 街头霸王》的同时，我又不由自主地想到那款曾令我血脉沸腾的作品《X—MEN 对街霸》，由于《超》的资料有限，许多人物的图片未能及时搞到手（风马语：搞什么搞？）所以委屈大家与我再次回顾一下《X》的精彩画面吧，好歹本集被称为是《X》的续作，两者之间也有些血缘关系呢！







与本作血脉相通的华丽FTG!!!



顽皮角色参入

宪麻吕

著名节目主持人木梨宪太郎进入 GAME 世界的第一作，不知道有多少人会选择这位有着典型日本人外貌的小老头（?）。

超级战斗棍棒珠宝	↓↘→+P (A)
巨大战斗跳跃	→↓↘+P (B)
旋转力量军团	↓↘→+K (C或D)
★超凡强力奇迹珠宝	↓↘→+PP (A+B)
★终极杂耍个人记忆	↓↘→+KK (C+D)
★终极密封冠军	→↓↘+PP
空中开始技	直立强K





我是X-MEN领袖

塞克罗普斯

基本上他还是与以前一样，各种必杀技还是以光束攻击为主，其中“超光子爆破”的破坏力之大简直可以说是匪夷所思。

光子爆破	↓↘→+P (A)
飞升勾拳	→↓↘+P (B)
塞氏脚	↓↙←+K (C)
锁颈落	←蓄→+K (D)
★终极光子爆破	↓↘→+PP (A+B)
★超光子爆破	→↘↓+PP (C+D)
空中开始技	直立中P



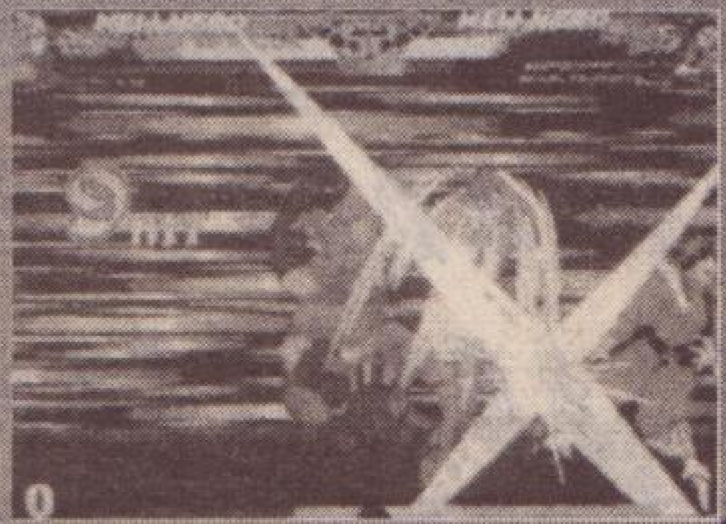


头号杀手上尉

美国队长

“终极星条旗”是连续输入“星条旗”指令的强力超杀。队长将手中星盾飞出后绚丽景象是否还历历在目呢？

银色狂斩	↓↘→+P (A)
星条旗	→↓↘+P (B)
突击星辰	↓↘→+K (C)
★最终正义	↓↘→+PP (A+B)
★终极突击星辰	↓↘→+KK (C+D)
★终极星条旗	→↓↘+PP
空中开始技	直立中P或蹲下强P





我爬，我爬，爬爬爬

蜘蛛侠

具有高速运动能力，蛛丝所及范围颇广，且作为飞行道具对敌手颇起牵制作用。注意克制他的高速性啊！

蛛丝球	↓↘→+P　(A)
蜘蛛刺	→↓↘+P　(B)
蛛丝摇荡	↓↙←+K　(C)
蛛丝投	→↘↓↙←+P　(D)
★极限蜘蛛夹	↓↘→+PP　(A+B)
★电击晨光	↓↘→+KK　(C+D)
空中开始技	直立中P





绿色医界巨人

变形侠医

这位模样可怖、力拔千军的人物就是大名鼎鼎的侠医了，他的招术均是以伽马射线为名的，庞大的身躯动作不灵活是自然的。

射线真空网	→↘↓↙←+P　(A)
射线扣篮	↓↘→+P　(B)
射线突击	←蓄→+K　(C)
射线突击(对空)	↓蓄↑+K　(D)
★射线蛛丝	↓↘→+PP　(A+B)
★射线撞击	↓↙←+PP　(C+D)
空中开始技	直立强K或蹲下强P



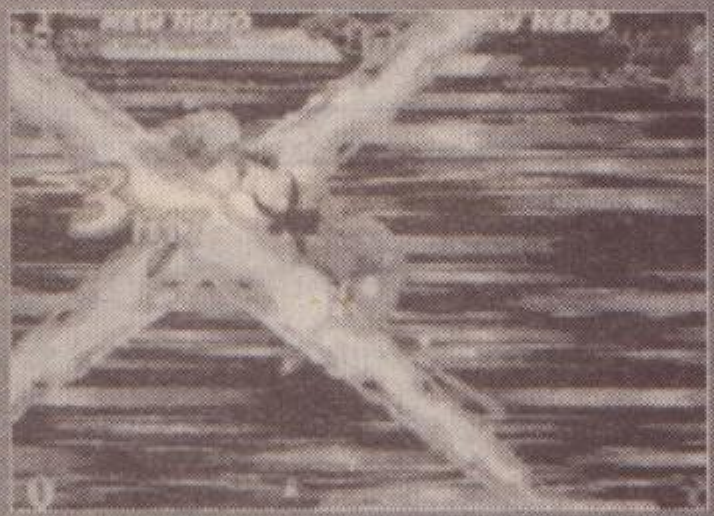


挠、抓、撕、咬……

狼人

以利爪和速度对敌进行血腥杀戮的突击战士，早在《X—MEN》时代他就以此称霸一方了。

冲天爪	↓↘→+P　(A)
旋风爪	→↓↘+P　(B)
钻飞爪	中P+轻K+一圈
★冲天爪X	↓↘→+PP　(A+B)
★致命利爪	→↓↘+KK　(C+D)
★X兵器	→↓↘+PP
空中开始技	直立强K





邪恶异化歌舞伎

红色欧米加

这位狂妄的歌舞伎者以其独有的"欧米加"行走四方，本作中加入的"欧米加碎杀"是加入了空中判定的招式，注意啦！

飞索	↓↘→+P　(A或B)
体力吸收	P连打
X POWER吸收	K连打
欧米加直击	↓↘→+K　(C或D)
★欧米加死亡索	↓↘→+PP　(A+B)
★欧米加碎杀	空中→↓↘+PP
空中开始技	直立中P



心是什么颜色的？

黑心

必杀技虽然很少，但3款超杀的力量却是威力超大的，可以说一旦打中对手，离胜利就不远了，果然心很黑啊！

暗黑雷电	←↙↓↘→+P　(A)
无限杀	→↘↓↙←+P　(B)
★咒世面具	↓↘→+PP　(A+B)
★判决	↓↙←+PP　(C+D)
★黑网之心	↓↘→+KK
空中开始技	直立中P



外星来客，杀人狂徒？

异形

十分难操纵的来自未知异次元的谜之生命体，指令简单，但用好了不易，且"蓄"系招式的威力也偏小。

魔力混和	←蓄→+P　(A或B)
魔力碎杀	←蓄→+K　(C)
恶魔主义	→↘↓↙←+K　(D)
★混乱次元(需3级气槽)	↓↘→+PP→中或强攻击　(A+B)
★混乱精神	↓↘→+KK　(C+D)
空中开始技	直立中K

最后要对大家说的就是我再次郑重推荐本款 GAME，因为她会让你充分享受格斗游戏的无敌快感，之后就会浸淫在格斗长河之中(别总在熊熊烈火中了，不然都烧焦啦，换个地方吧！)。记住，听我的错不了！(另：因资料有限，图片清晰度欠佳，敬请读者谅解。)————SHADOW PHOENIX

英雄突破漫画重围灿烂再放美氏利坚荣光

霸王夜踏街头迷阵辉煌又把快打旋风重装



责编/SHADOW PHOENIX



游戏制作入门(十六)

气氛的营造

文/魔法师

(编者按：此次叶大魔法师为我们带来的就是关于 GAME 中气氛的环节，相信许多玩家们对于游戏的气氛都是很重视的，想想一个异常恐怖的 GAME，其间所弥漫的令人战栗之气氛真的会让你身临其境，充分享受那种令你喘不过气来的压抑感觉吧！想来叶大魔法师此时正沉浸在《街霸Ⅲ》的"霸王"气氛之中吧，而我却要在这排他的版，UNFAIR，I WANT TO ……)

哇哇哇，放假了，放假了，放羊了，放羊了……

宠物蛋你有了没?很有新意的游戏，尝试一下吧！我认为他(不是"它"?)的有意思在于他的"实时"。一旦开始游戏，时间就不停止，不论你有什么事，你的宠物总会毫无顾忌地呼叫你，你没法存盘、没法暂停。宠物蛋真的给人一种存在的感觉，这也是许多游戏所达不到的。你可以感到他的气氛，感到他的存在，这就是他的内涵所在之处吧，也是宠物蛋成功之秘籍。不过听说将有 GAME BOY 和 PC 的移植，觉得可能会失去宠物蛋的闪光点——实时，还不如去玩《美××梦工厂》。

游戏中气氛的营造是极具技巧性的一个环节，气氛可以成为游戏成功的一大因素，甚至可以成为主要因素。表达气氛的媒介可以是纯粹视觉上的、纯粹听觉上的、视觉听觉混合的，甚至是各种视觉听觉上的隐蔽的暗示。暗示则是最具技巧性最有效的手段，不过也是最难运用的。

视觉上的气氛营造，可以从各种漫画、影视作品中学到(最好不要从国内学，原因嘛……)。给我印象最深刻的是香港著名导演徐克的电影，好象有些跑题，嘻嘻，没关系。大漠黄沙、狂风呼啸、酷哥的人影由远而近。青山绿水，突然呼地一声，惊鸟乱飞，预示危机的临近。视觉上的气氛营造其实很简单，将人物置于恰当的环境中，环境的变化与事件的变化相呼应，柔情绵绵则配上流水清清，大祸将至则配上阴雨连绵，大团圆嘛就配上日出时的阳光灿烂。其实就是这样，不过可以看到上面的例子是很俗的，要想真的达到好的效果，还要自己努力构思一些精妙的想法，不要落入俗套哦！

对于游戏来说，以电影的水准来要求显然不可以。游戏由于成本和形式的关系，其背景的重复性比电影等严重的多，不过这也可以成为优点。利用重复性，可以构造性格的背景，这和刻画人物性格也有关系。什么是性格的背景呢?就是可以充分体现人物性格的或可以充分反映当时事件气氛的背景。举个例子吧，《乱马 1/2》中的玫瑰小太刀在原作中每次出现，都会伴有玫瑰雨，如果在游戏中每个有她的场景都有下玫瑰雨，那是不是很有气氛?她的性格特点也烘托出来了。还有，假设游戏中有个自恋狂，当然是反派，在他或她的住所所有的物品都被做成他(她)的样子，从屋子到饭碗，都是他(她)的样子，很有个性吧。性格的背景，又一把握在游戏设计者手中的利刃！

火上浇油，又一把利刃！在原有事件上，按需要夸张加重，达到给人的深刻印象。比如要描写公共汽车的拥挤，就要把时间定在炎炎夏日七月的正午，烈日当头，公共汽车上通风不畅，大家挤呀挤，热啊热，俺要不成了！(俺是谁?)如果放在一个雪天，那可能让人感觉到，啊，37 摄氏度的人们挤在一起，真是温暖啊！夸张嘛，就是让一个人倒霉到底，喝凉水都塞牙，走福运就走福运到底，天上掉馅饼。当然这只是在一段时间内，如果整个游戏都这样，那也太夸张了，不可以，不可以的！

听觉的气氛营造，本人是门外汉，浅浅的聊一聊吧。一般，听觉的气氛营造也是通过变化来实现的。比如音乐的突然开始和突然截止、旋律的改变、节奏的变化，都可以来营造气氛。大家最熟悉的就是《街霸》中快 KO 时音乐节奏加快。还有很多游戏用主题曲的各种变奏来营造不同的气氛，也是一种简便实惠的方法，还可以使主题曲深入人心，真的很实惠。还记得《樱大战》中那首动听的《如花少女》吗?一想就会马上联想到一幅浪漫的画面……

掺杂各种音效也是极其有效的办法。还记得《ALONE IN THE DARK》中主人公落下深渊时的叫声吗?啊——，



▲可怕吧，这只是美版的游戏附设"Game Shark"(游戏鲨鱼)的 97 年广告。虽然不是 GAME，但气氛很不错吧！

不是我，不是我，是他啦！至今仍未忘记，印象颇深刻！良好的利用音效，噢，又一把利刃。(SHADOW 语：原来叶大魔法师是贩刀的啊！有许可证吗?)

单用视觉和听觉恐怕只有无声电影似的游戏和音乐小说(《REAL SOUND》?!)，大多数情况下都是视觉和听觉联用，相辅相承，发挥最大的 POWER。

视觉和听觉联用很重要的一点就是和拍。不要以为很容易，看看国内的很多电视剧吧。配套的图象、配套的音乐、配套的音效，才可以真正营造气氛。否则存在不和协的因素，轻者使人发笑，重者玩家来一句“什么玩意!”，亲密度减 70，遇到极端的便被抛弃了。不过这只是传统的意见，在特殊的地方，精妙的运用不和谐，可以达到 SUPER 的效果。从鸟山明的漫画《阿拉蕾》以来，“严肃——爆笑”的套路变得很流行。“严肃——爆笑”，就是人物严肃的出场，严肃的对白，严肃的行动，而结果却是可笑滑稽的，吃话梅的超人便是典型的此类人。实际上是运用了对比的方法。在游戏中也可以用此套路，用严肃的画面配上滑稽的音乐，当然，不要乱用，而且用的太多也就无谓了。

下面就是拥有 SUPER 能力的暗示。

暗示，是用各种迹象激起玩家的遐想，利用玩家的想象力，让玩家自己去推测接下来会如何，然后再展示实际存在于游戏中的东西。

暗示来自一切它可以来自的事物，哈哈。多看看侦探推理小说，会让你领悟到一些的。(你是 007 吗?)暗示可以来自某人不经意的手势、没有抽完的烟、本该有人的空屋。掌握暗示的最大难点是如何让别人感到藏的较深的暗示。暗示，既要有“暗”，又要有“示”，藏得太深别人察觉不到也就失去了它的意义，摆在面上有没有的暗示的含义，好难呀！以前，本人被刊载的爱情漫画，就是暗示得太暗了，结果没人了解人物对话和动作的深层含义，没人了解我是花了心思在每一笔上的，弄得好象通俗爱情故事似的，有点白忙一场的感觉，呦，好象跑的太远了……，总之，就是要暗示的让人明白，好象有些自相矛盾?(SHADOW 又语：悄悄告诉大家，叶大魔法师小时候有一个梦想——就是成为琼瑶那样的爱情小说大师哦！JUST A JOKE！)

常常有说什么什么被看不见的线牵着走，其实就是暗示的作用。一联串的暗示，如果使用好的话，就可以牵着别人走了。那么，催眠术是不是也是这个原理呢?

不过，使用不好的话，负面效果可是很强的！如果玩家被你暗示的满世界乱窜，那可就不好了。多练习啊！大家都成为催眠师哦！

听说西单华威进了《街霸 3》，不聊了，我要快去，快去喽！

下次在见吧！(不是别字，相信叶大魔法师要对大家说的是下次在这里再见吧，他会有这么冰雪吗……)

责编/SHADOW PHOENIX

天津 新世纪游戏阵营

NEW CENTURY 新世纪 N·C WELCOME

特大喜讯：凡在本店及各分店购物者均享受终身免费维修各类游戏机及配件

自新世纪俱乐部创办以来，以独特的、大范围的、高质量的服务和各种优厚的“福利”待遇，深深吸引了来自京、津、冀、鲁等各省市的玩友们，因为成员严重“超编”且业务繁忙，为确保新世纪俱乐部的服务质量，暂停了招收会员。然而至今报名要求加入“新世纪俱乐部”的人员仍然很多，为满足广大玩友的需要，经过一系列的完善调整，现决定恢复发展会员，但只面对在新世纪电玩购物的用户们，也就是说，现在要加入新世纪俱乐部是要经过长期考验的哟！另外为了完善自己，更为了报答，广大用户长期对新世纪的支持，特别推出以下服务：

★新世纪白装嘉宾——分为 1～5 级，每一级不仅可以得到买五赠一的优惠外，还有 LV UP，至 5 级后转职为粉装嘉宾。(详细说明请看本店细则)
★新世纪粉装嘉宾——同样分为 1～5 级，待遇、升级与转职办法同前，不同之处在于零售价格下浮一个台阶。
★新世纪会员——粉装嘉宾转职为会员后，享受新世纪俱乐部会员待遇：细则请到总店及各分店查询。
★金卡一族 ——将与我们同行。
★特约预定——凡各种紧俏“物资”，均可到本店预约，以解各位玩家的燃眉之急。
★百日酬宾——仍在继续，百余种特价节目供您选择。

世嘉土星 1580 元
索尼 PS 1850 元
N64(主机＋光碟机全套配置及所有游戏) 5600 元

本店备有 SS、PS、N64 等各种周边设备及相关器材，备货齐全、软件丰富，所有次世代相应产品应有尽有，更有各种进口游戏杂志及大幅海报供您挑选。

总店地址：天津市和平区兴安路 144 号
(批发、零售)电话：(022)27218519
联系人：侯新宇　　邮编：300020
第一分店：唐山市建国路市场 7 楼 1 号(亨利表店内)
电话(0315)3273585(夜间)　　传呼(0315)126 呼 8253116
联系人：杨明钰
第二分店：天津市河西区琼州道 72 号
电话(022)28328989 传呼：(022)23912266—23315 联系人：张军
第三分店：天津市和平区鞍山道 129 号
传呼：022—23317776 呼 62105　　联系人：张先生

无论何时何地，我们随时随地欢迎您电话垂询。
由于截稿时间限制，以上报价与现时售价可能会有出入，届时以实际价格为准。

PLAY STATION 光头修复经验谈



文、图/雨隼 协力/Z·L

索尼公司的 PS 主机正在国内普及开来，而使用“飞盘”以致于损坏激光头的事件，也已屡见不鲜。轻则出现挑盘、片头或动画停顿变慢、中途死机等现象，重则读不出盘。本文谨提供 PS 光头的修复经验，广大 PS 玩家可作参考。那么，GO！White-Wind！（《FF Ⅶ》中最强的全体回复魔法“ホワイトワインド”）

PS 主机采用的是先进的三光束激光系统，集激光发射器、激光接收器于一体，体积小于同类产品。PS 的原版盘采用了能大大提高激光反射率的制造工艺，使激光头能轻易读出盘上信号。若只用原版盘的话，PS 主机能无故障使用很长时间。但现在的 PS 机大多能直接读国产光盘，然而有些国产光盘质量不过关，盘面多有划痕、水纹，激光反射率低，使激光头不得不加大激光强度去读盘。经过一段时间后激光头便会衰老，加上灰尘的堆积便会出现种种异常现象以致损坏。

当读盘不正常时请先做如下检查：

1. 检查激光头上是否有灰尘或油污。
2. 检查盘片是否不清洁或有严重划伤。
3. 放入游戏盘，将主机倒置后开电源，看能否正常读盘。

若换新盘、用棉签蘸清洁液（一般为无水乙醇）清洗光头物镜后仍无法正常工作后，可先做如下修复：

1. 打开机器上盖。
2. 小心轻拔光头棕红色排线边的黑色小卡子后，将排线轻轻拔出。
3. 拔下位于光头排线右侧四根线一起的小排插。
4. 取下光头后，在其反面用小改锥挑动传动电机齿轮，使光头移至中部。
5. 用小十字改锥起下光头正上方主电机旁两枚黑螺丝后，用手向后轻推上盖。
6. 取下上盖后，将光头移至最后部，从反面（底部）轻轻将侧边白色转动齿顶出。
7. 将光头小心地从支架中轻轻取出后，取下上面唯一的螺丝，从两侧将卡子向外轻拉出后，便可取下光头物镜罩。
8. 对光观察，会发现有一个呈 45°角的反光玻璃位于物镜正下方，用小棉签蘸上清洁液清洗反光玻璃。
9. 如发现光头移动轨道和传动齿轮上的润滑脂已干枯或挥发，最好上一些润滑脂。因为长期工作干磨会使光头整个塌下，从而改变光头与盘片之间的距离。
10. 最后将各部分装起。

以上修理方法中，步骤 8 适合于由于长期工作于多灰尘环境中而产生的故障，步骤 9 适合于正置无法读盘而倒置则可正常工作的主机。如果以上修理还不能使你的机器恢复正常工作，那么便需要进行更进一步的（也是最后的）调整了。

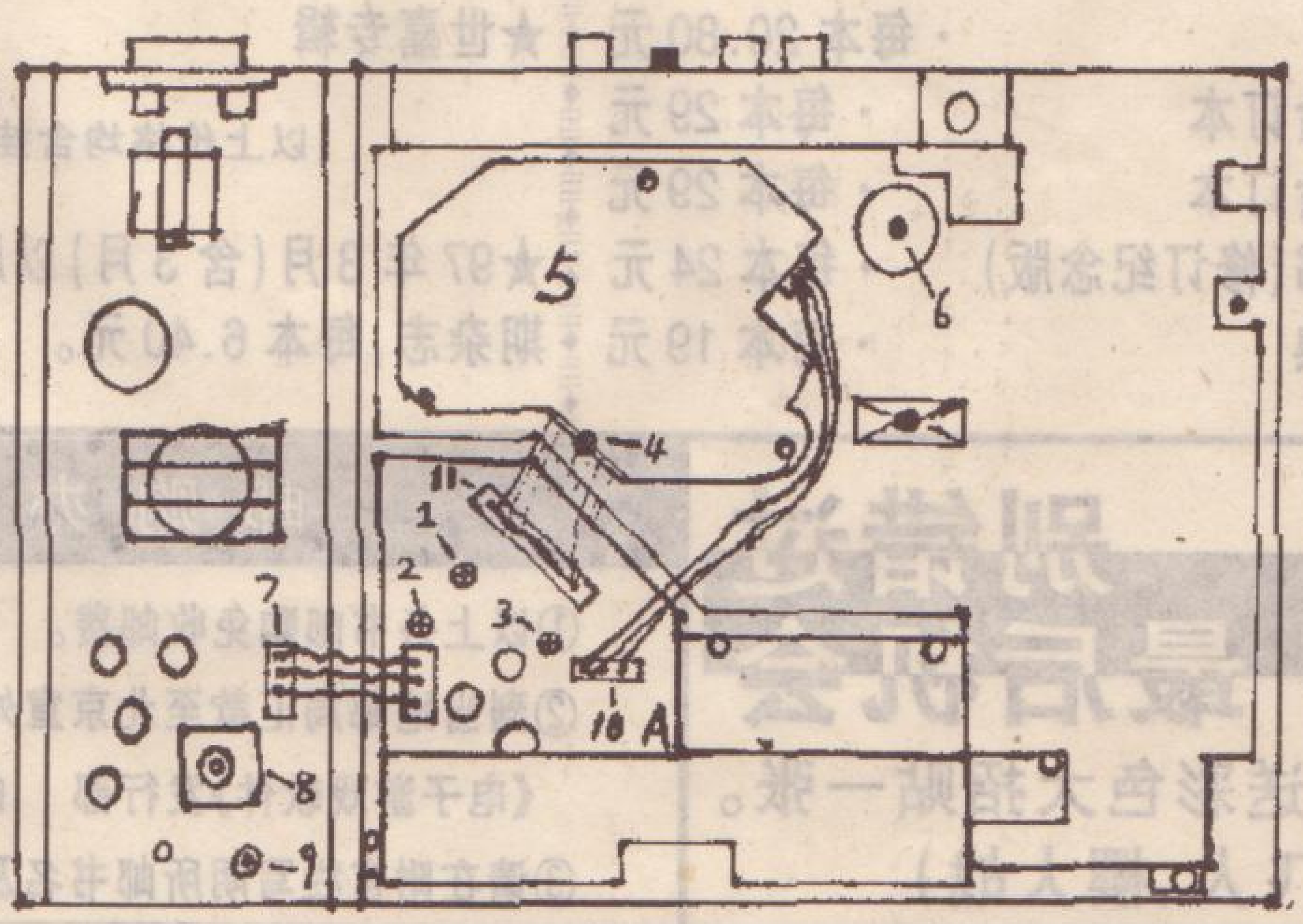
PS 光头型号不一，除了最新的 5500 型外，其它的 1000 型、1001 型、3000 型、3500 型、5000 型光头型号大致相同。下面以 3500 型为例（光头型号为 KSSM—440ACM）。

WARNNG：调整前作好可调电阻原始朝向记录，即在可调电阻上用记号笔点一个点并在纸上依照它画一个原始朝向。

装备：一字改锥，微型十字改锥（必须为塑料柄的）。

取下上盖的主机正面图

1. 光头聚焦旋钮
2. 光头灵敏度旋钮
3. 光头物镜高度旋钮
4. 光头功率旋钮（在侧面）
5. 激光头
6. 光头启动开关
7. 主板电源连线
8. 电源开关
9. 指示灯
10. 光头电机连线
11. 光头数据排线
注：极少数机型无 3

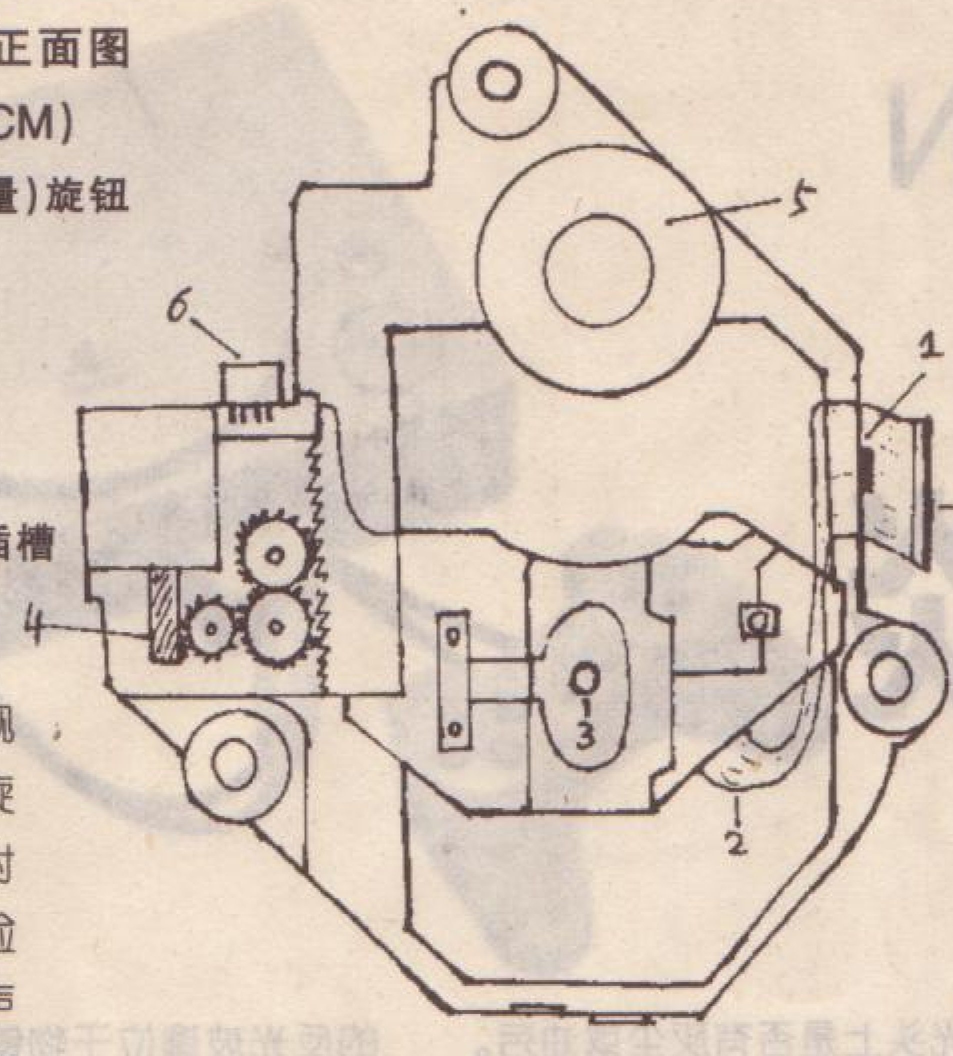


调整方法如下：

首先仔细观察，在 PS 主机底板上光头排线附近有三个可调电阻，它们分别是①聚焦，②光头灵敏度，③光头透镜高度。另外，沿光头排线向上找会看见排线上也有一个可调电阻，它是激光功率调整钮。

放入一张读不出或有异常停顿的光盘（此盘应能在别的机器上正常使用），放好盘后，接上电源与信号线，打开上盖，用手压住主板表面屏蔽铁板右上方圆形小洞里的光

取下上盖后的光头正面图
（型号 KSM—440ACM）
1. 光头功率（激光能量）旋钮
2. 光头数据排线
3. 光头透镜
4. 光头步进装置
5. 光盘驱动电机
6. 4PIN，光头电源线插槽



头启动开关，仔细观察。若光盘不能正常旋转，转速不够，时转时停，有“啪”、“啪”光头检索不到信号而发出的声音时，关上电源，以约5°角（角度值不准确，仅为估计值，下同）为单位稍稍将功率旋钮沿顺时针方向转动。开电源再试，此时应能修复好光头。如果打盘声消失，但出盘很慢或片头有停顿，则将聚焦钮沿顺时针或逆时针稍稍调动为宜。另也可调整灵敏度旋钮到既能迅速出盘，盘片旋转又比较平稳。若能正常读盘，但片头不流畅则还可调整透镜高度旋钮，顺逆时针，调动3—5°角。总之，通过调整几个可调电阻使光头恢复正常工作。在调整时请一定要耐心，基本上都能使光头恢复正常。

注意事项：

1. 保存好可调电阻原始朝向记录，万一以后需要更换光头应将旋钮还原至原来位置。

2. 调整时必须断电，小心调整，勿使可调电阻松动。

3. 不要盲目加大激光功率！加大功率后的确效果明显，但大于正常功率使用一段时间后会使激光头加速老化，以致完全损坏。如果手中有激光功率测试仪可与正常机器测得的功率值作对比，调至最佳状态。

4. 各人情况不同，调整幅度也不一定完全相同，只要调整角度小，多试几次定可成功。

以上方法简单有效，若严格遵照文中步骤，绝不会损坏机器。使用一段时间后可根据情况再次调整，这样就可在不更换光头的情况下使PS机长期无故障工作。

最后是小雨的特别告诫：

1. 本文虽是为因玩质量不高的国产光盘而导致光头损坏的PS玩家而作，但绝不提倡玩劣制光盘的行为。由于经过调整的PS机其“最大HP”已经降低，如仍不加节制地使用劣制光盘，最终仍会再次损坏光头。因此，希望大家都能尽量使用原版盘，少用或不用劣制光盘。

2. 调整旋钮时可用手轻轻拔动或用小十字改锥转动（角度不要太大）。

3. 对于大多数无法读出盘的光头，仅调整功率便可，底板上的旋钮可不调整。调整优先级应为(1)功率，(2)聚焦，(3)透镜高度，(4)灵敏度。

4. 有些主机底板上只有两个可调电阻：聚焦和灵敏度，调整方法亦相同。

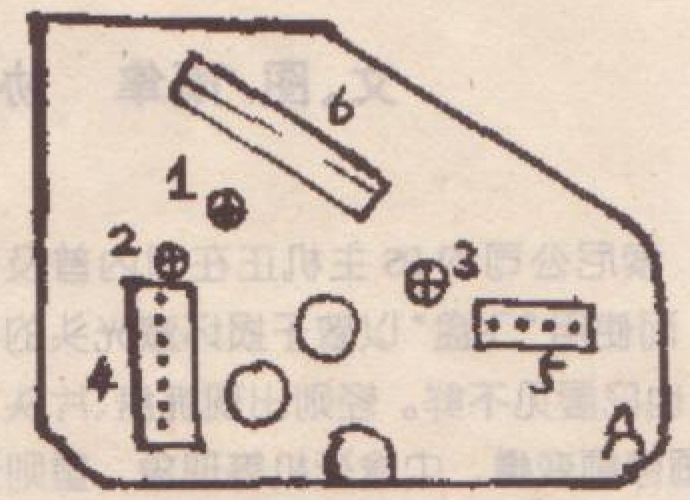
各可调电阻功能：

聚焦旋钮：调整光头所发射的激光束到盘面的焦点。

光头灵敏度旋钮：可调整激光束灵敏度，平时最好不调整。

光头透镜高度旋钮：使用很长时间的光头如果塌下，可调整此钮使物镜与盘片之间距离正常。

激光功率旋钮：调整激光发射功率。



A区的放大图
1. 光头灵敏度旋钮
2. 光头灵敏度旋钮
3. 光头物镜高度旋钮
4. 7 PIN槽，接主板电源线
5. 4 PIN槽，接光头电机线
6. 光头数据排线插槽
注：极少数机型无3

警　告

本文仅供阅读或参考，在没有相当技术力（包括精通光电理论的头脑、灵巧的双手、丰富的实践经验等等）的情况下，请勿模仿本文中的行为，否则后果自负。

责编/PINSER

邮购信息

★94合订本 · 每本20.80元
★96下半年合订本 · 每本29元
★97上半年合订本 · 每本29元
★96格斗天书（修订纪念版） · 每本24元
★97秘技宝典 · 每本19元
★世嘉专辑 · 每本25.80元
（以上价格均含挂号费1元）
★97年3月（含3月）以后《电子游戏软件》各期杂志，每本6.40元。

买一送一！
别错过
最后机会
购一本书免费送彩色大招贴一张。
（篮球飞人、樱大战）

邮购办法

①以上各书邮购免收邮费。
②到当地邮局汇款至北京宣外大街西草厂街39号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

秘技天地 方偏技秘

MJ JI TIAN DI

主持人:风马

马语：前几天收到了这样一封信，写信的那位四川宜宾的邛风玩友说他有一个这样的直觉：一"只"或是一"匹"能够主持杂志栏目的"马"，肯定比他岁数大！在这句话后面的一个括弧里写道："我快十四岁了！"……

ARC REAL BOUT 饿狼传说 特别篇 FP 4

克劳萨的最大连击：在可使用潜能时，接近对手C·C·C·→↘↓↙←→+A·A·B·C·B·C·A·B·C·←↓↙+AC，此招克劳萨会在连击 12 次后再使出瞬杀风暴了结对手，共 28 连击。

达克的潜能：接近对手→↘↓↙←+C·A·A·B·A·B·B·C·C·→↓↘·C。

洪福的隐藏超杀：在洪福超杀爆发烈焰(↓↙←↙↓↘→+BC)使出后，迅速顺时针转动摇杆，洪福就会用双截棍打对手 9 下，然后用膝撞上天，他本想在对手下落时来一棍，哪知学艺不精，误打到自己头上，也刚好撞到对手。

大部分人物共通连续技：A·B·→+C·C·必杀技或超杀或潜能。

海南海口 金磊

ARC 侍魂·天草降临 FP 3

增加体力法：当自己被击倒时，立即拉方向键下，同时连打 A 或 B 键，可回复一部分 HP。

自杀技：前冲时拉←↘+C 或→←↙↓↘+C，自己使用的角色会使出自杀技。(以上两技为对曾刊载过的同名秘技的不同看法)

珍惜生命：在选择"剑客"状态并使用必杀技时，AB 键同时按下可达到按 C 键的效果，这样有时可免却一不小心自尽的烦恼。

加尔福特的连招：在"14 斩"中，可用必杀技中途取消而形成威力更大的连续技。加尔福特(罗刹)可于他的第 12 连击时(必须在这个时候)取消连斩，而接以必杀技收招，如在怒槽满值时，C+D·A·A·B·B·C·C·A·B·C·C·C·←→↓A+B，即可成为一个 15Hits 的武器击飞连续技。

贵州贵阳 肖伟

ARC REAL BOUT 饿狼传说 特别篇 FP 4

克劳萨的隐藏杀招：①→↘↓↙←+A·B·C·B·C·A·B·C·C·←↓↙+AC(第九下也可按 A 或 B 键)，此招可令对手损失 90%的 HP；②C·C·C·(←↙↓↘→)×2+C，此招可令对手损失 50%的 HP。

选择影·安迪：将光标移至安迪身上，按住 START 键，输入 B·B·C·C，然后先按住 B 键再按住 C 键，这时可用 A 或 D 键选人，但 START 键千万不要松。影·安迪的部分出法不同的招如下：

影·飞翔拳：→↘↓↙←·C

影·斩影拳：→↘↓↙←→·C

影·暗转蹴：←↓↙·B

四川万县 张再徐

SS 盗墓者 FP 6

全部武器：首先记忆体中要有穿版的记录，这样当你从头开始玩，完成一个小关来到第二关时，Lara 将拥有全部的武器并且子弹无限。

杭州 梁艳

SS 快打刑事 FP 7

PAUSE 字样消失：在游戏中暂停，再同时按 X、Y、Z 三键，即可让 PAUSE 字样消失。

超难迷你游戏：在原本的"DEEP SCAN"模式中，你每炸沉一艘潜艇便可获得一次续关机会；如果按住 X、Y、Z 三键，再按 START 键进入该模式，则会发现潜艇的数量大大增多，但即使击沉它们，也不会增加续关次数。

北京 刘阳

PS 三国无双 FP 5

使用孙尚香：在标题的选择模式画面顺次序输入←·←·↑·↓·△·□·L1·R1，若成功就会听到响声(如用简易选择画面，按 L1 或 R1，孙尚香就会出现在周瑜的位置上)。

使用织田信长：首先要有可使用吕布的 SAVE，然后在标题的选择模式画面顺次输入□·↑·△·↓·X成功的话，就会听到响声(如用简易选择则按 L1 或 R1，织田信长就会出现在吕布的位置)。

福建石狮 董乘雉

PS 主机养护 FP 0

PS 主机养护大法：在某些游戏中(如《最终幻想Ⅶ》等)，同时按住 L1、L2、R1、R2、SELECT 五个键，再按 START 键，就会反回片头画面。

北京 刘鹏 杨柯来

GB 雷光战士Ⅱ FP 5

音乐欣赏法：通关一次后，在标题画面输入上上下下左右左右。

广西南宁 韦艺

GB 阿雷沙Ⅲ FP 4

最终 BOSS：在地下城の道的虹の城击败 BOSS 后会回到ハロハロ村，皇帝和皇后离队。这时可回女主角家，在家右边一个没人的房间有几个桶，调查其中一个桶会得到手切纸，把它拿给皇帝和皇后看，他们再次加入，前往**サントス**寺，守门的人就会让开，走至尽头会看见最终 BOSS(即第六期中偏方所说的 BOSS)，对于已购得超强装备的主角们，他似乎微不足道，特别是

皇帝的最终武器只要出大斩，即使最终 BOSS 也一击必死。

广西南宁　韦艺

GB 泡泡龙 FP 7

选关密码：

1.VLLI，2.VGLI，3.KLLI，4.KGLI，5.WLLI，6.WGLI，7.JLLI，8.JGLI，9.XLLI，10.XGLI，11.HLLI，12.HGLI，13.ZLLI，14.ZGLI，15.GLLI，16.GGLI，17.ILLI，18.IGLI，19.FLLI，20.FGLI，21.3LLI，22.3GLI，23.DLLI，24.DGLI，25.4LLI，26.4GBI，27.CLBI，28.CGBI，29.5LBI，30.5GBI，31.BLBI，32.BGBI，33.VLBF，34.VGBF，35.KLBF，36.KGBF，37.WLBF，38.WGBF，39.JLBF，40.JGBF，41.XLBF，42.XGBF，43.HLBF，44.HGBF，45.ZLBF，46.ZGBF，47.GLBF，48.GGBF，49.ILBF，50.IGBF，51.FTBF，52.FGBF，53.3LBF，54.3GBF，55.PLBF，56.DGBF，57.4LBF，58.4GBF，59.CLBF，60.CGBF，61.5LBF，62.5GBF，63.BLBF，64.BGBF，65.VLB3，66.VGB3，67.KLB3，68.KGB3，69.WLB3，70.WGB3，71.JLB3，72.JGB3，73.XLB3，74.XGB3，75.HLB3，76.HGB3，77.ZLB3，78.ZGB3，79.GLB3，80.GGB3，81.ILB3，82.IGB3，83.FLB3，84.FGB3，85.3LB3，86.3GB3，87.DLB3，88.DGB3，89.4LB3，90.4GB3，91.CLB3，92.GGB3，93.5LB3，94.5GB3，95.BLB3，96.BGB3，97.VLBD，98.VGBD，99.KLBD，100.KGBD。

江西新余　程佳

GB 鬼神之血族 FP 8

同时攻击全部敌人法：按到魔法的第二行，攻击敌人时，会出现一个箭号指住第一个敌人，只要按下键，所有敌人头上都出现了一个箭头，按 A 键就可以攻击全部敌人。此技消耗同样的魔法值，但要有两个敌人以上。

广东高明　黄志辉

GB 超级马里奥 3 FP 3

隐藏版面：01 关：过第一大关后，再次来到 01 关，便会发现陆地已被水淹没。通过一排木桩后，出现纵向排列的 4 枚金币，向上跳，吃掉金币后，便会爬上隐藏的梯子，可进入隐藏版面（可得到 25 枚金币）。

15 关：在游戏进行中，玩家会发现由 3 个“?”组成的不完整的阶梯。继续向前，在撞过“!”后不要立刻过关。此时，再次回到阶梯处，发现阶梯已经完整。通过阶梯进入隐藏版面（可得到宝藏 E）。

09 关：玩家在游戏过程中，会发现一块已经碎裂的石块，将其撞碎，站在它原来的位置上，按“↑”既可进入隐藏版面（可得到宝藏 B）。

34 关：此关的宝箱很多玩家找不到。在游戏过程中，玩家会遇到一个黑色无边的高台阶，此时不要跳上去，只要继续向前走，马里奥便可穿过黑暗，来到宝箱所在的屋子。

隐藏关：03 关：过第一大关后，再次回到 03 关，将会发现陆地已被水淹没，来到过关的机关门处，无需立刻过关，继续向右走，进入另一机关门，可进入隐藏关——06 关（此关中有很多金币，并且每两组金币中间处可撞出隐藏的“♡”，注意地面以下有持有十枚金币的螃蟹，利用“牛头帽子”将其震出，夺取金币）。

08 关：玩家在游戏过程中，会发现由 8 枚金币组成的指向上的箭头（“↑”），利用“飞行帽”跳起向右墙上撞击，便会进入上一版面，随后可进入隐藏的小岛（14 关—18 关）

16 关：玩家在进入一个门后，会发现右方有一枚金币，站在金币的下面，跳一下，便会出现一块石头，跳到石头上再向右跳，便会发现玛莉不见了，这时，向右走，不久就会掉进一个有很多金币的屋子，进门后可进入隐藏关——18 关。

23 关：此关为乘车渡过之关，在行程中，玩家会来到一个悬崖边，对面分为上下两层（上层比下层长）。此时，玩家须同车一起落下悬崖，当车既将落入岩浆时，向右跳，便可进入下层，踏在一块带着笑脸的石块上，便会弹入上一版面，可进入隐藏关 1—24 关（有宝 H）。

牛头帽：(1) 可撞击敌人或石块（威力很大）。(2) 跳起后按住“下键”，则落地后会引起地震，可将地面上所有敌人震翻利于消灭敌人。如果落在石头上，可将石块震碎，亦可坐碎敌人。(3)“牛角”可以刺入上面的墙壁（跳起刺入墙壁后按住上键），可利用此特点在有“传送带”的地方得到“传送带”下面的金币，或刺入上方墙壁躲蔽敌人攻击。

飞行帽：(1) 可利用“飞行帽”能在水中飞行的特点，撞碎水中的石块。(2) 马里奥在空中飞行的过程中，当撞到竖直的墙壁时，便会向斜上方弹起一小段距离。可利用此特点跳到更高的地方。

火龙帽：(1) 烧死敌人；(2) 烧碎石块；(3) 可在水中攻击敌人或烧坏石块。

敌人变十枚金币：在游戏过程中，玩家会经常遇见一种从上向下压的带刺的大石块。如果把周围的敌人捡来丢在其下面。这样，被压死的敌人会变为一枚金币（此金币等于十枚小金币）。

母鸡的妙用：在游戏过程中，玩家会遇见几只母鸡，如果把附近的敌人捡来丢给母鸡，母鸡吃掉敌人后便会飞离地面，同时，生下三枚金币（每枚等于十枚小金币）。

辽宁鞍山　猩猩鱼

FC SD 街头快打 FP 4

“红人”的绝招：先按跳，再按方向后，此时主角面向前向后跳，在落地前按住方向↖（以向右为准），落地时按拳即可踢出武神流穿腿，不需要抓住敌人，也无需 LV3。

“白人”的绝招：LV4 时，按住拳（连打键），同时不停地按↗（以向右为准），可直接使出白衣人组合拳的最后一拳。（以上为对同名技的不同看法）

河北涿州　刘晋辉

SFC 不可思议的迷宫 2——浪人西林 FP 4

在村庄中炼级：首先在游戏中取得道具“づつーの杖”，然后使用“づつーの杖”将怪物“ぼうれい武者”及绿色的“みどりトド”变成肉，到村庄时将这两种肉投向村里的人，他们便会变成怪物“アイアントド”。这种怪物一受到攻击便会分裂，且攻击力极弱，是炼级的好对象。

无限练级法：在游戏进行到“地下水脉の村”后，在村中道具屋购入“カラクロイドの肉”，然后进入迷宫 22F，拾起宝物及获得一定 EXP 后，吃下“カラクロイドの肉”，使用特技挖陷阱，接着变回人形掉入陷阱就可回到“地下水脉の村”，再在村中购入“カラクロイドの肉”，如此循环便可获得大量宝物及 EXP。需要指出的是，若村中没有“カラクロイドの肉”卖，也可在 22F 中使用道具“づつーの杖”将“カラクロイド”变成肉。（注意：此秘技只在 22F 中适用）

钢剑炼成秘剑：在游戏中若取得“钢剑スンジカブラ”

后将其强化至+99，然后到炼刀屋就可将钢剑炼成最强武器“秘剑カブラスギ”。此秘剑原来的攻击力已有50，可作为合成的基础武器。（在得到合成の壶时可学会合成武器的方法）

爆机一次后才玩到的隐藏迷宫：①先把厨师“ナオキ”送到山顶の町的食店，然后回到竹林村的左上角处就可进入“食の神づつーの洞窟”。②首先在山顶之町的“ガイバラ”屋中得到“合成の壶”，然后回到溪谷宿场，和“ガイバラ”的弟子对话，再回到山顶之町“ガイバラ”的屋中就可进入“挂轴里の洞窟”。③完成上述两个迷宫后，回到溪谷宿场地变学者“フェイ”的小屋处就可玩最后一个迷宫，这个迷宫虽是超难度的，但里面的道具极其丰富且大多数都是在道具屋买不到的，因此也算有点安慰。需要注意的是，进入以上三个迷宫前应先到预屋或仓库中存放好道具，否则道具将全部消失。

广西合浦　绯雨流云 曾宪洋

SFC　伊苏国V　FP 5

加速戒指取得法：在沙漠绿洲中，从最近的柱子依次向右侧的柱子上跳，到最右侧的柱子上后调查，可得加速戒指（ラツキーリング）

江苏南京　仇子明

SFC　龙珠Z超悟空传——突激篇　FP 6

到达监狱：在情节49中，悟空和伙伴在比拉夫地城堡中，从入口依次向北，北，东，东，南，南，就可以到达监狱。

找到龟石：在情节71中，悟空和小林找带有“龟”字的石头，只要在入口处依次向北，东，北，东，北，西，西，南，西，西，北，北，东，北，东，东，南，就可以找到龟石了（在前进过程中会打两仗）。

江苏扬州　冯佳宁

SFC　火炎之纹章——圣战的系谱　FP 4

跳舞的报酬：在第四章，让舞蹈家西尔维亚（シルヴィア）进入版图中从右上方往下数第二个村庄，村民会请她跳舞。她跳了四次后，村民便会送给她一把守护之剑（まもりの剑），其效果为DEF+7。

多次出现必杀一击：经过笔者实践，认为必杀一击在每一章中不止出现一次。如果将武器杀人数达到70以上，并先让一对夫妻或兄妹站在一起好几回合，之后再让他们攻击敌人，则有80以上的机会会使出必杀一击。而且另一个也有可能使出必杀一击。

福州　叶航

SFC　超时空之钥　FP 5

露卡（ルツカ）的最终武器：在AD2300年，乘坐时间之翼进入“太阳神殿”，并打败球体怪物，此怪物不可用魔法及全员攻击，要打它的周围五个火焰中一个，只要打中中间的球体怪物便会失血。然后取得神殿中的“暗黑石”（其实是太阳石，因旧未接触阳光而成），然后将其放到BC6500年的光のほこち中上方光柱下接受阳光。接着到AD1000年欲取回，却发现不见了。乘时间之翼往西南方飞时，看见町长家有光，进入询问，他却说不知道。此时飞回AD600年村长家，与妇人谈话后选“たたてあげる”，送给她“ハイパーほしにくじ”，（此物在1000年まきがい亭中可购得）之后飞往AD1000年村长家这时他会将暗黑石归还（真是怪怪的），将暗黑石放入本年代的光のほこち中，再往AD2300年取回太阳石（露卡要在队），这时画面自动切回她家中，她用太阳石制出攻击为170的手枪，使其一下提升为180多的攻击力，成为主力，她的父亲还会制出“全攻击强化”的戒指。

福州　叶航

马语：此游戏本刊原译作《时空之旅》，但直译应为《超时空之钥》。

MD　终极真人快打3　FP 4

隐藏菜单：在START GAME（称为菜单画面）画面中，输入“C→A←A↑C→A←A↑”或“BA↓←A↓C→↑↓”或“AC↑B↑BA↓”成功后会听到人语并增加三行菜单：①CHEATS内有音乐测试、续关次数、人物介绍三个；②SECRETS：内有时间开关、人物介绍、战场选择三项；③KILLER CODES：内有简易必杀、对战选绍康、对战选莫塔罗、玩小蜜峰几项。另外在进入游戏选人时按↑+START可随机选人。

一招毙命的无限连打：选择RAIN，①对战时使用必杀技←←高拳，对手中招后会被弹得很高，待下落至血槽位置时再次输入上述必杀技，对手会在落地时再次中招，又被弹得很高（注意：时间把握一定要佳，否则会间断，而不是连招）再次重复以上动作。②用上述必杀技击中对手时，对手下落时给他加上两记上拳（或下拳），在拳收招时赶紧再次接必杀技←←上拳，对手再次中招弹得很高（此招比①更要时间把握准），再接拳。如此循环，也可补三拳但本人从未在用三拳后接上必杀技，此招本人最多一次打出了25Hits干掉对手92%的体力（也许还可多连几下）。

刘康的八连击：按住低腿，将对手逼至角落，放开低腿，当连环腿击中对手后，再接高拳·高拳·防·低脚·低脚·高脚·高+低脚，此招可打掉对手41%的血。

江西南昌　王进

MD　超级大富翁　FP 6

任意控制歹运蛋法：①在游戏中，如果蛋出现（一定要在出现后，无论在谁头上）你看谁不顺眼，只要在他行走的时候按Start键和A·B·C键，即可把歹运蛋转移到此人头上，不过一定要在“算利息”之前使用，这样可以很轻松地赢得胜利；②在游戏中，如果蛋出现，（一定要在自己头上，才可以使用），你先让蛋害你一次，然后把蛋传给任何一个人（不能使用鬼符令），再去一次商店（不一定要买东西），出店后按Start键，即可控制蛋的去向。

上海　朱翌炜

MD　毁灭警官　FP 5

隐藏版面：在最后一关即将进入魔神殿的门前向门口跳起向上攀上两层即可进入（注：由于是被前景遮住的，故要留意）。

河南商丘　陈根领

MD　英雄传说　FP 6

不花钱回复法：当游戏中因受敌人攻击及魔法攻击体力、法力皆有很大损耗时，可用“飞行の翼”回到主角老家埃尔阿斯塔村（エルアスタ）一直走到村子最上方主角（王子）的屋中，右边房里有一张大床，走上去睡一觉醒来，体力及魔法力就都会全部加满。可不用回复药或花钱住店，实为一举三得。（注：必须主角（王子）排在首位）

强力的回复药：在第三章中的阿奈斯之塔（アネスの塔）里的“キノコの王样”后出塔，用飞行之翼随便到一个村子后再用它飞回塔里去拿；如此反复，可以拿很多强力的回复药。

北京　辛鹏远

"人间五十年"之十七

"战国情势"连载——

丰臣家(一)

文/一心

主君

丰臣秀吉(1536—1598)

称谓：日吉丸、木下藤吉郎、羽柴秀吉、平秀吉、藤原秀吉、筑前守、从五位左近卫少将、从四位下参议、从三位大纳言、正二位内大臣、关白、太政大臣、太阁

居城：美浓墨俣城→近江长浜城→播磨姬路城→摄津大坂城→山城聚乐第→山城伏见城

秀吉是出名的穷出身。当时的社会，农民就是农民，不能成为武士，只能一辈子做农民。胸怀大志的秀吉在少年时代毅然离家出走，最后如愿地成为了一名武士。

有两件事令秀吉使主君织田信长刮目相看，一是在最前线筑起了墨俣城，一是信长越前撤退，最危险的时候又是由秀吉做了殿后。从此让人知道说着"让我这个笨人试试看"、总是眯着眼笑的秀吉是一个大智大勇的将才。

信长遇刺以后，秀吉做了信长的接班人，完成天下统一的大业。但是老年以后的秀吉显得迟钝，做了两件傻事：一是侵略朝鲜使国内动荡不安；二是没有除去家康这个心腹大患，再加上丰臣家后继无人，所以仅两代就灭亡了。

丰臣秀赖(1593—1615)

称谓：拾、拾丸、内大臣、右大臣

居城：大坂城

天下都知道秀赖的存在，都知道它是已故太阁的遗子，但是由于他母亲的管教，秀赖极少露面，所以见过他的人很少。最后丰臣家的灭亡的大坂城战役中，名将真田幸村再三恳请秀赖出阵，也一下被拒绝。所以直到战败他与母亲一起切腹自杀，见过秀赖的人，依然没有几个。这位"隐匿的总司令"、23岁的秀赖，与曾经辉煌过的丰臣家一起灭亡了，都好象是短暂的一瞬间。



▲被称为日本第一军师的竹中半兵卫画像，已经很不清楚了。

同族

羽柴秀长(1541—1591)

称谓：小一郎、木下秀长、丰臣秀长、长秀、美浓守、权中纳言、大纳言

居城：但马出石城→播磨姬路城→大和郡山城

秀长是一名优秀的弟弟，也是一个做事不留名的优秀的影子。在成年以后就一直跟随秀吉转战南北。他是一个温和稳重的人，在丰臣家家臣中声望很高，而后丰臣家灭亡，人们都在叹息：要是大纳言在就不会这样了。

家臣

蜂须贺小六(1526—1586)

称谓：彦右卫门、修理大夫、正胜

居城：播磨龙野城

出身盗贼，在秀吉筑墨俣城时加入秀吉，并且立了大功，成为了武士。蜂须贺在秀吉的军团进攻本州西部时表现相当活跃。无论是招降濑户内海的海盗，还是在备前、备中、美作劝降无数个城主，或是与黑田官兵卫一起在高松与毛利议和，他都发挥着很大的作用。

竹中半兵卫(1544—1579)

称谓：重治、重虎

日本第一军师。信长奇袭杀了今川义元以后，就开始进军美浓，但是竹中半兵卫设下了"十面埋伏"计，几乎使织田军全军覆灭。更出名的是竹中军师十七人夺稻叶山城的典故，无愧于当初秀吉的"三顾之请"。

黑田官兵卫(1546—1604)

称谓：万吉、小寺孝高、勘解由次官、如水

居城：丰前中津城→丰前福冈城

当竹中半兵卫在军中病故以后，黑田成为秀吉最重要的军师，也是秀吉的肱骨之臣。然而，也是秀吉最不放心的人，说他有足够的才能夺取天下。所以在帮助秀吉取得天下以后，官兵卫就出家，并把家业传给儿子长政。

加藤清正(1562—1611)

称谓：虎之助、夜叉丸、主计头

居城：肥后熊本城

从小在秀吉家长大，自从备中冠山城攻城战中被称为"第一松"以后，战功无数，尤其在贱岳之战中列为"贱岳七本枪"的首功，是秀吉后期最重要的武将之一。在一次地震中，首先到达秀吉的局馆护驾，所以以后有了"城震加藤"的雅号。秀吉死后，成为武断派，与石田三成不和，最后断送了丰臣家。

福岛正则(1561—1624)

称谓：市松、左卫门大夫、侍从、羽柴正则

居城：播磨龙野城→伊予汤筑城→伊予府中城→尾张清州城→安艺广岛城

同加藤清正一样是从小在秀吉家长大，也是"贱岳七本枪"之一，在以后的小牧、长久手之战，小田原之战中相当活跃，后来被秀吉赐姓羽柴，称为羽柴清州侍从。与清正一样是武断派，在关原之战中为东军先锋。



◀具有「夺天下」之才的黑田官兵卫。

石田三成(1560—1600)

称谓：佐吉、三也、从五位下治部少辅、从四位侍从

居城：近江水口城、近江佐和山城

是秀吉近侍出身，每一次大规模的军事行动总有石田三成在背后给予内政上的支持。后来为五奉行之首。九州征伐中，使岛津义久降伏的过程中起的作用相当大。秀吉死后，成为为关原之战西军实际上的主师，战败被捕，斩于京都六条河畔。

岛左近(?—1600)

称谓：胜猛、清兴、友之、昌仲

是石田三成厚遇的名将，在当时三成只有4万石领地的时候，拿出了1万5千石的俸禄，使左近一生都为石田三成效忠。石田三成在军事、谋略上，几乎无能为力，所以石田三成家实际上的军事首领是岛左近。在关原之战的前哨战中击败了中村、有马军，在主战场有击败了黑田军、细川军、藤堂军、京极军，一度使战力匮乏泊西军士气大振。



◀对秀吉忠心耿耿的石田三成。(龙潭寺藏)

责编/北尤

龙哥 热线



Q (1)我特别喜欢赛车游戏,可否推荐几个?

(2)在换游戏光碟的时候是应该先关机再换碟,还是直接开盖换碟好?

石家庄 一休

A (1)一休大人,我不知道你是什么主机,从来信看似乎是SS,那么"DAYTONA USA"、"MANX TT"、"SEGA RALLY CHAMPIONSHIP"、"OUTRUN"都相当不错;

(2)从理论上讲还是先关机再换碟会比较好,因为直接开盖换碟容易弄坏LENS及光头。

Q (1)ENIX目前到底加入哪家,我有点糊涂;

(2)ENIX会推出什么游戏,在哪部主机推出。ENIX的RPG是最吸引我的,请问DQ Ⅶ什么时候推出,在哪部机器上推出? 郑州 刘扶林

A (1)艾尼克斯是脚踏三只船,N64、SS、PS都加入,谁也不得罪。(反正都有钱挣啦)

(2)艾尼克斯目前宣布将其超级大作"DRAGON QUEST Ⅶ"(勇者斗恶龙7代)在PS上推出,但最早也会在98年4月以后。而第一弹A·AVG作品《七风岛物语》将于今年秋天在SS上发表。N64方面,有意向推出类似《DQ外传》的游戏,但还未最后确定。

Q 请问SS加上MPEG影像解压缩卡后,拿来播放普通VCD光碟,效果比得上一般的影碟机吗?

上海 一兵

A SS+MPEG和一般VCD比不会差很多。差别是有一些的,不过在价钱上MPEG比VCD要便宜很多,你要便宜还是要好看就宜听尊便了。

Q 我是格斗游戏迷,你们出的《'96格斗天书》是我最喜欢的一本书。听说你们要出版《SNK游戏人物设定》画册,我高兴得要跳起来。可到现在还没见踪影,是黄了吗?

广州 麦子

A 格斗游戏人物及场景设定我们在杂志和书中零星介绍过。游戏设定专辑在日本出版很多,象《街霸人物设定》、《樱大战人物设定》、《DQ人物设定》等都很漂亮和吸引人。尤其与游戏对照,各代人物的变化,看起来很有意思。为了能取得日本游戏图书版权,以便今后能连续不断地出版正版游戏图书及画册,我们正在耐心地与日方交涉,估计签约的可能性居大。毕竟中国是个十几亿人口的大市场。请大家耐心等待吧。面包会有的。

Q 我是土星的拥有者,请问(1)SS上会推出《真说侍魂——武士烈传》RPG版吗?

(2)SAQURE会在SS上推出《FF Ⅶ》吗?

(3)"SEGA—SATURN"(白机),"SEGA — SATURN"(灰机)和"VICTORY—SATURN"有什么区别吗?买哪一种更好?

(4)听说SS上已推出"宠物鸡"游戏!可靠吗? 佛山 邓百名

A (1)《真说侍魂——武士烈传》已于6月27日在NEO—GEO、PS、SS三个版本同时推出,这期杂志有该游戏攻略。



(2)目前还没有这方面的消息,虽然现在由于三国纷争,天下大乱,软件商,特别是象史克威尔和艾尼克斯这样的软件商腰杆硬了许多,而且会将本公司利益放在优先地位考虑,但日本是法制社会,违反合同是不行的,不知SAQURE和SONY合同有没有什么限制。从目前的情况看,最近的将来不大可能。

(3)这几种SS都是世嘉授权生产的,在性能上应该没有什么大差别。"V—SATURN"在音响方面更好一些,目前第一代SS(灰机)已经买不到。

(4)没听说,只知道GAME BOY上有这个游戏。

Q 有几个问题想问"龙哥"(龙哥醒了吗?)

(1)有消息说SS要推出64位主机,PS有这方面的消息吗?大约什么时候出?

(2)我是CAPCOM的崇拜者,可是最近CAPCOM把《X—MEN VS 街霸》只移植到SS而不移植到PS,这样太不公平了,知道原因吗?

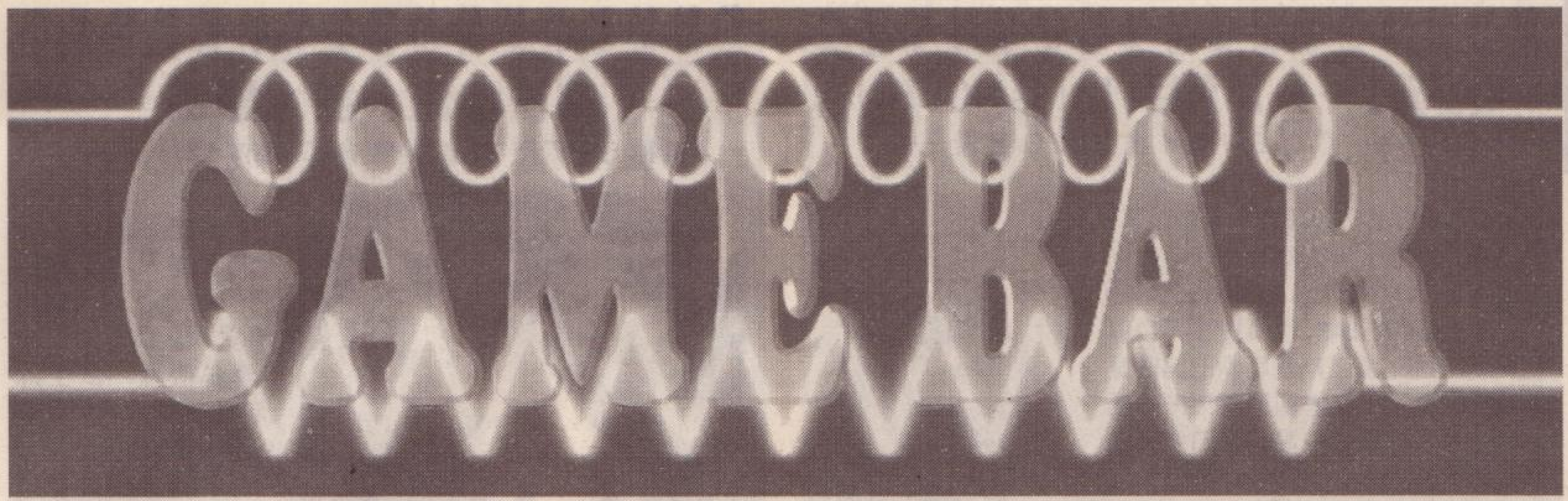
(3)PS在格斗游戏方面比SS似乎并没有什么太大的优势,为什么PS不推出扩张RAM来移植格斗游戏,这样在速度方面不是会提升很多吗?

日照市 齐飞

A (1)PS正卖得如日中天,滚滚红流,怎么肯宣布推出64位主机呢!

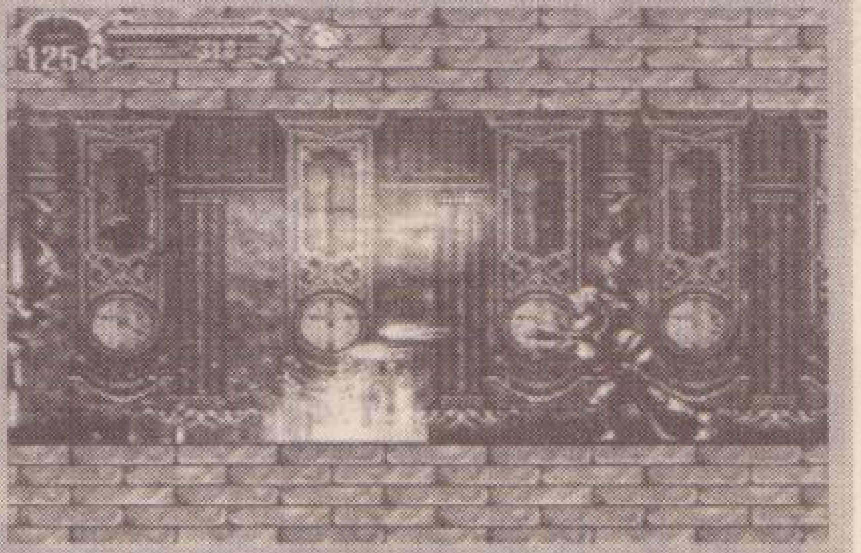
(2)CAPCOM是要把《X—MEN VS 街霸》移植到SS上去,但并没有说不移植到PS上。不过为什么不同时移植或不在PS上推出,并没有做过解释。日本游戏公司的操作情况和相互关系,我们一点也不了解。以后有机会到日本,倒是可以问一问这方面的情况,再汇报给读者。

(3)与世嘉的SS结构不同,PS主机背后只有一个插槽,主要用于对战联线或插MODEM卡,不能用来扩张加强主机功能,所以用扩张RAM来移植格斗游戏,可能性不是很大。不过PS在格斗游戏的流畅性方面并不输给SS。



恶魔城 DRACULA X
——月下的夜想曲

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



看到它片头动画的时候，你绝想不到这游戏会如此成功，我就是在进入游戏后才被那缤纷壮丽的画面、行云流水般的动作以及在气势恢宏乐曲迷住的。

《恶魔城 DRACULA》系列自从 FC 时代就陪伴着我们，几部作品均保持着很高的制作水准，作为次世代版的第一款作品，它又迈上了一个新的台阶。

游戏的画面可以说非常成功，风格独具的建筑把玩家拉入了中世纪的时空，难以想象在庄严肃穆的礼拜堂内也暗藏杀机；主角阿鲁卡多的动作更是自然流畅，举手投足、一招一式都做得活灵活现。游戏中最大的改变就是融入了大量的 RPG 要素：许多样子好看名字好听的道具；种类相当丰富的怪物，而且每种怪物还有自己的属性、出处、携带物品等，它们的攻击方式和死亡时的效果多样化。这些乐趣是要在深入游戏后才能体会的。当你无意中发现了新必杀技的时候，当你发现某些装备在身上还能"搓招"时，当你从怪物尸体上拾起一件超级装备时，当你错出一招却打开了新通道时，你才发现这游戏是那么引人入胜。现在是暑假吧，那么希望读者在假期能玩到这样的好游戏。

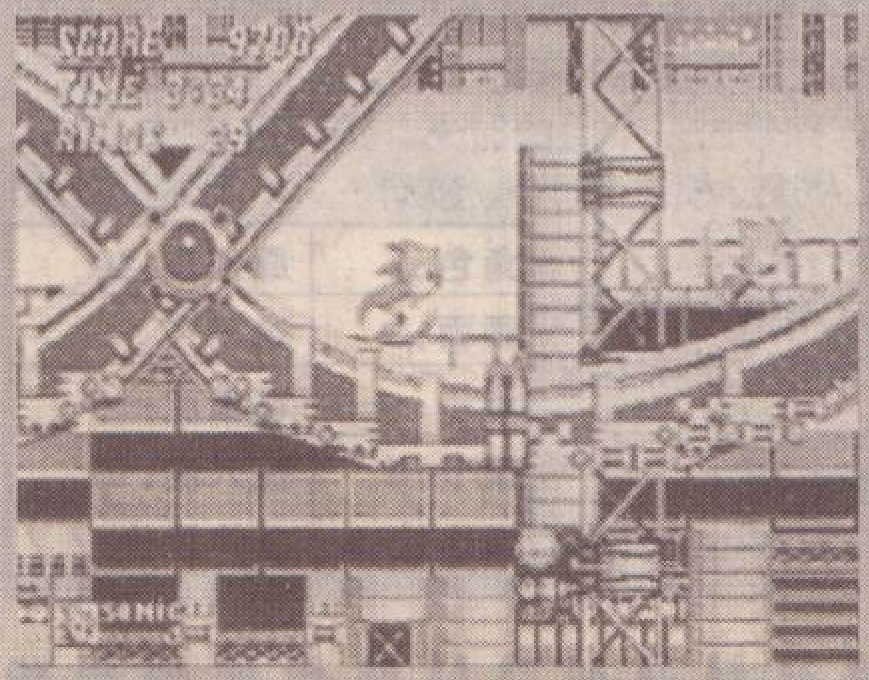
——刘鹏友

角色:9	原创性:8
画面:9	难度:7
音乐:9	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:10	总体评价:8.5

ALUCARD 奏出一曲月下的夜想曲!

索尼克合集(SONIC JAM)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 CD—ROM



绝对是扳着手指等待着6月20日降临的。因为那天会有"SONIC JAM"。

究竟是为了什么？重温往日的情怀、渴望新的冲击？好象是，又好象不是。索尼克，总是带给人一种荡气回肠的感觉，使人难忘。

这个"索尼克合集"，到底是"SONIC TEAM"的手笔，不比寻常的泛泛之作，除了极强的游戏性之外，还具有极高的收藏价值。小小一张 CD 中，收录了所有有关 SONIC 的图像、声音、历史、人物的资料。甚至连相关的广告都没有漏下！实在令我等 SONIC 迷感动不已。

尤其值得一提的，是游戏中的动画回放能力和全 3D 的"SONIC WORLD"。那种久违了的清晰度、操作上的流畅感、以及平滑的三维图像处理使人大开眼界，不得不对世嘉的技术力赞叹有加：即便将来的"SONIC X—TREME"只达到这样的水平，恐怕也足以令人折服和惊叹！当然由此也带来了一丝疑惑：既然土星的三维可以有这样的水平，为什么以前……？

世嘉已经宣布，今年冬天 SS 上会推出一个 SONIC 的赛跑游戏，叫做"SONIC R"（R 者，RACE 也？！），这是尽情展现土星能力和索尼克魅力的机会，绝对令人期待。

——KEN

角色:9	原创性:10
画面:9	难度:7
音乐:9	移植度:10
情节:9	投入度:10
操作性:9	总体评价:9.1

一款就象是百科全书一样的游戏!

电子宠物——小鸡仔(TAMAGOCHI)

机种 —— 厂商 BANDAI 类型 SLG 容量 ——



这大概是自 GAME BAR 恢复以来，第一次评论非主流游戏机的软件吧？心里有点小小的得意。事实上，把电子小鸡搬上 GAME BAR，也真费了不少口舌。不过，面对那股越刮越烈的鸡仔旋风，我们显然不能够视而不见——至少不能对万岱靠这只蛋收到口袋里的钱视而不见。

尽管电子宠物并非万岱的发明，尽管先前已经有电子猫、电子狗出笼，但是真正能够融入人类感情、获得人类宠爱和青睐的，唯有如今这个 TAMAGOCHI。它再一次证明了一点：一个优秀的游戏，并不在于有多少漂亮的动画或者动人的音乐，而在于能不能真实表现出人类复杂而深沉的感情，能不能用这种感情打动人、俘虏人。在这只小鸡不顾一切的叫声中，在我们对它无微不至的关怀和照顾中，N64、PS、SS 等次世代主机带来的光芒一下子显得苍白无力。

小鸡仔将陪伴你渡过三个月的时光。这短短的 90 天中，凝聚了你的欢乐、忧愁、愤怒、沮丧、激动……。虽然只有 90 天，但那就是你的一生！

这只看似冷冰冰电子蛋，给我们这个冷冰冰的钢筋混凝土世界，带来了些许的爱意。

人类终究还是美好的。

——真宫寺

角色:7	原创性:10
画面:3	难度:7
音乐:——	移植度:——
情节:8	投入度:10
操作性:8	总体评价:7.7

真说侍魂·武士烈传

机种 SS 厂商 SNK 类型 RPG 媒体 CD—ROM



在捱过了漫长而无聊的春天之后，我们终于盼来了软件出版的夏季。SNK 的这个"真说侍魂·武士烈传"大概就是这个夏季的第一章序曲。

客观地说，作为 SNK 这个一贯以动作游戏闻名公司，能够作出这样一个有趣而不乏游戏性的 RPG，实在已是相当的不容易了。玩家的不满，可能更多是出在技术方面的原因：读盘时间太长了！而且尤其是土星版。似乎一旦 SS 不用加速卡，SNK 就象断了翅膀的鸟儿，再也飞不起来了。

开始打仗要读盘、结束打仗要读盘、走进房间要读盘、走出房间要读盘……这些读盘的时间，短则七八秒、长者十七八秒！刚一开始尚可令人忍受，长此以往便是再有耐心的玩家，也不得不忍无可忍，关机睡觉了！

对主角的偏好，显然是人们购买这个游戏的主要原因，但是这个原因同样限制了玩家的范围：那些对"侍魂"系列不屑的玩家自然不会对它青睐。它在日本不那么热销，恐怕也是在情理之中。

——KEN

角色:7	原创性:7.5
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:——
情节:8	投入度:7.5
操作性:7	总体评价:7.4

紫炎龙

机种 SS 厂商 童 类型 STG 媒体 CD－ROM



对"童"这个公司一直没有太好的印象：虽然在以前只玩过它的一个游戏（那也是"童"在 SS 上制作的第一个游戏），但是已经因为它的粗俗和偷工减料而倒了胃口。所以对这个突然冒出的"紫炎龙"，心里并没有太多的在意。

在朋友的强力推荐下，我才勉强试了试这条"龙"，没想到一上手便停不下来了！对于玩家——至少是酷爱 2D 射击游戏的玩家——来说，"紫炎龙"是完全值得一玩的游戏！

街机同名作品的画面和爽快感被丝毫不差地移植了下来，甚至还有所改进和提高！三种武器个性分明，速度感操作感平滑自如。在我的印象中，好象只有当初的"RAY SECTION"可以与之相比较。至于难度，大概与"苍穹红莲队"不相上下，不过没有那么多的结尾，游戏性便稍有些逊色了。

如果评选 SS 的十大射击名作，"紫炎龙"当有一席之地。

——KEN

角色:7	原创性:——
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:10
情节:——	投入度:8
操作性:8	总体评价:7.9

真说侍魂·武士烈传

机种 PS 厂商 SNK 类型 RPG 媒体 CD—ROM



说了 SS 的"真说侍魂·武士烈传"，再来说 PS 的，难免有诈骗稿费的感觉：事实上连我都是这么想的。不过确实也有不少玩家想知道一下这两者（或者是三者）之间的差别究竟在哪里，所以还是想稍费一些口舌。

故事方面，SNK 终究是放弃了三个机种各有一个独立故事的计划，最终所有主机上的故事都是完全一样的了：邪天降临之章和妖花恸哭之章。但是看到大结局的方式并不相同：NG 版只要完成任意一个故事即可、SS 则要完成两个故事，PS 则必须以特定的主人公完成特定的故事。除此之外，PS 版和 SS 版的另一个区别是在读盘时间上：PS 的读盘时间比 SS 更…短！奇怪吧？我也很奇怪，而且至今没有想出答案。

PS 和 SS 版都可以设定游戏中必杀技的输入方式：命令方式（象玩动作游戏那样）或者是选择方式（象通常的 RPG 那样）。但是 N·G 版却不可以了，防御、反击、躲避等特殊动作都必须由玩家自己做出来。从这方面来说，PS 版和 SS 版似乎更适合精神正常的玩家。

——KEN

角色:7	原创性:7.5
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:——
情节:8	投入度:7.5
操作性:7.5	总体评价:7.5

最终幻想 策略篇(FINAL FANTASY TACTICS)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



"FFT"也是一个让很多玩家期盼的一个游戏，但是与"FF7"不同，它得到的非议更多一些。

画面当然没有话说(当然也不是全 3D 的)，音乐也不错，人工智能也算是马马虎虎。但是总感觉缺了一点什么。本来一直想不出，但是当我看到 Ms．真宫寺对"电子鸡仔"的评论时，忽然就明白了，它缺少感情！

"FF"系列可以说一直是以情节取胜的，尽管有部分玩家(包括笔者在内)认为"FF7"的故事已经有点"史(江)郎才尽"的感觉，但还是具有颠倒终生的魅力。然而在这个"策略篇"里，重点被放在了战术而不是情节，"FF"独有的美丽消失不见了，它不再有那种煽起人们感情波澜的魔力了，而仅仅是沦为了一个花哨但普通的战略游戏。

这是我非常不满意的，所以我这次并不打算做史克威尔的同盟军。

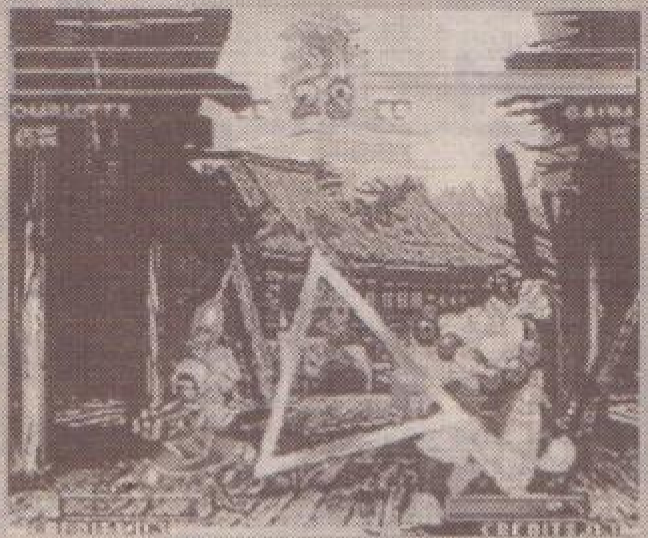
顺便插一句，关于"FFT"的人工智能，玩家中一直流传着两种迥然不同的说法，有的说其聪明无比，有的说其愚蠢无比。究竟何为真假？笔者当然心中有数。不过，最好还是亲自一试方知……

——KEN

角色：8	原创性：6
画面：8.5	难度：9
音乐：8	移植度：——
情节：6	投入度：7
操作性：7	总体评价：7.4

侍魂·天草降临

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 容量 378M



这是一个褒贬参半的作品——一如它的前作一样。

应当说，"侍魂"的出现填补了格斗游戏中的不足——持械对战，但是由于持械对战与徒手格斗的不同，加上 SNK 独特(本来想用"奇特"的)的想法和思路，使得"侍魂"最终没能成为一个受大众普遍欢迎的游戏。

"侍魂"系列在严密性上的问题，在"斩红郎"时已经非常明显，"天草降临"中更是暴露无疑。人机对战时，电脑不是更聪明了，而是有着更多的漏洞可捉；人人对战时，则有着更多的"赖招"可用。这些既形成了"侍魂"的固有风格，又使不少玩家望而却步，看来已经是难以自拔了。

不过，"天草降临"的爽快感仍然是令人称道的，尤其是施展出超必杀技而且全部得逞的一刹那，真是有说不出的感动和快乐。人物的气质也是我所非常欣赏的(在 2D 格斗游戏中应当算是最好的了！)。画面方面，达到了 N·G 所能够达到的最大水平，玩家应当没有什么遗憾了。

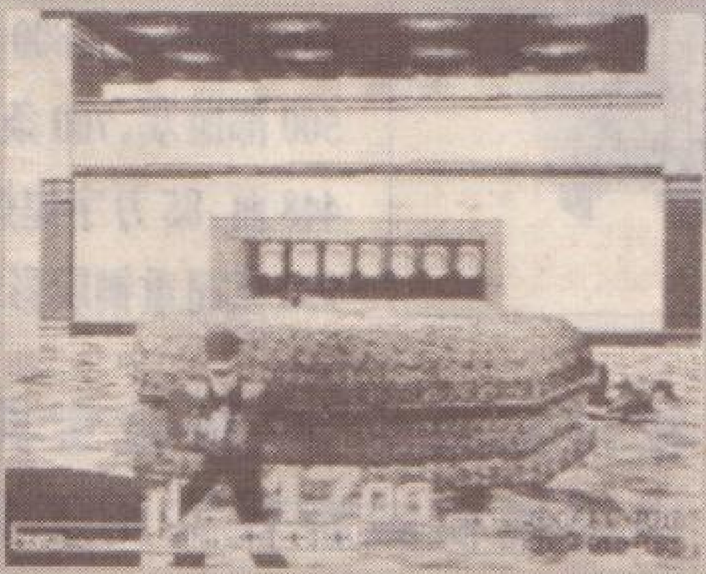
按照 SNK 的习惯，"天草降临"也应当很快会出 PS 或 SS 版。总觉得 NG 的游戏移植到 SS 上之后，游戏性会更好一点。不知道这个游戏是否也是如此？

——KEN

角色：7	原创性：7
画面：8	难度：8
音乐：7	移植度：——
情节：8	投入度：7.5
操作性：7.5	总体评价：7.9

一发千钧(TIME CRISIS)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D—STG 媒体 CD—ROM



"一发千钧"是 PS 暑期的大作之一，也是其与世嘉"VR 枪警"相媲美的作品。

以 PS 的底板来移植 SYSTEM 22 的作品，自然会有稍稍"缩水"的。这从 PS 版"TC"的画面上便可以非常明显地看出来。不过好在此类射击游戏，大多象回放动画一样，虽然也是以多边形的形象登场，但真正即时处理的少而又少。所以总体移植度并不算低，和土星版的"VC2"大概差不多。

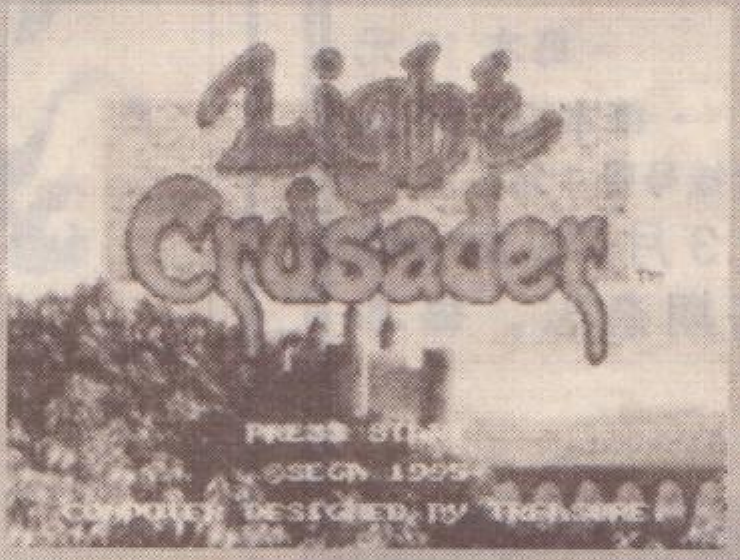
情节方面自然是"TC"略胜一筹。但是把街机那样的踏板改换成按钮，感觉上总有些不太舒服。而且限定时间消灭敌人的方法，从某种意义上来说削弱了游戏的爽快感，使人更多的考虑完成任务而不是享受射击的乐趣。这方面又不及"VC2"了。

——SONIC

角色：7	原创性：——
画面：8	难度：8
音乐：7	移植度：8.5
情节：8	投入度：7.5
操作性：8	总体评价：7.8

光明十字军(LIGHT CRUSIDER)

机种 SFC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 32M



打破常规模式的 A·RPG，完全摆脱了升级困扰，这也许是为了欧美玩家？

杀敌并不困难，游戏的重点在于解谜，要敲击和推动许多道具才能完成任务。这无疑是对玩家脑力的一大挑战！

华丽多变的组合魔法，16 位机上少见的 3D 造形，均是本作的引人之处；完善的地图系统，更是使人摆脱迷宫困扰、全身心地投入游戏之中。

在 6 层迷宫的战斗中，会遇到许多 BOSS，以 MD 的机能，处理这么大、这么多活动块的角角不能不说是一个奇迹。玩家在惊叹之余，会更加地投入。对于谜题来说，除了要想得巧、想得妙之外，还有几题是必须手疾眼快才能完成的，成功后的成就感，就不是我能在这里能说清楚的了。

——康敏

角色：7	原创性：8
画面：9	难度：8
音乐：7	移植度：——
情节：7	投入度：9
操作性：8	总体评价：7.8



「升龙」不再无敌！

很久以前，隆的升龙拳可以说是无敌的。但随着时代的变迁，是他年纪大了力不从心了，还是CAPCOM觉得他太强了，渐渐地这式杀招已变得没有从前那么凌厉凶猛了呢？想必是CAPCOM考虑到人物的平衡性，不把其设计得过于「霸王」，以免武功太高，成为众矢之的（胡说八道！）……

看，左方的「真・升龙拳」比起普通招式可有2.5倍的攻击力啊！



→带着残像，给敌人以绝命杀招。



霸王新世代

女子高中生忍者参见！



息吹，这位年纪轻轻就跻身「街头霸王」的女忍者可煞是了得。虽然现在在各厂家的格斗游戏中忍者似乎成了不可缺少的人物，但这位高中生女忍者的形象可谓独树一帜。集合忍者的高速及女子的敏捷于一身，令得她的动作更是有迅雷不及掩耳之势。



这位蒙面女忍者的招式多为较狠毒的突进系技艺，较为刁钻，有些招式真得是令你防不胜防，如「虎炮」。而三种「SUPER ARTS」更是各有千秋：「破心冲」是腿系攻击，「铠通」则是拳系攻击，而「霞朱雀」就是空中的「铠通」了。但愿你能事先选好「SUPER ARTS」然后在游戏中善加利用，雄霸街头将不再只是一句口号！



息吹小姐的一日



早晨起来锻炼身体！



对视看忍狸（好象浣熊啊）！



不知夜里发生了何事？



ISSN 1006-5032

08>

9 771006 503000

邮发代号/82-648　统一刊号/CN11-3505/TP　定价：6.40元